

Kode: 780

Nama Rumpun Ilmu: Ilmu Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

LAPORAN TAHUNAN HIBAH TIM PASCASARJANA



MODEL PENGEMBANGAN HOS4C PENDUKUNG INDUSTRI KREATIF

Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun

TIM PENELITI:

No	Nama	NIDN	Jabatan
1.	Dr. Budi Tri Siswanto, M.Pd.	0024075907	Ketua
2.	Dr. Putu Sudira, M.P.	0031126482	Anggota
3.	Wardan Suyanto, Ed.D.	0010085410	Anggota

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOPEMBER 2013**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Kegiatan : MODEL PENGEMBANGAN HOS4C PENDUKUNG INDUSTRI KREATIF

Peneliti / Pelaksana

Nama Lengkap : Dr. BUDI TRI SISWANTO M.Pd.

NIDN : 0024075907

Jabatan Fungsional :

Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif

Nomor HP :

Surel (e-mail) : budi_ts@uny.ac.id

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : Dr. PUTU SUDIRA MP.

NIDN : 0031126482

Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Anggota Peneliti (2)

Nama Lengkap : WARDAN SUYANTO

NIDN : 0010085410

Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra :

Alamat :

Penanggung Jawab :

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun

Biaya Tahun Berjalan : Rp. 75.000.000,00

Biaya Keseluruhan : Rp. 348.810.000,00



Mengetahui
Dekan FT UNY

(Dr. M. Bruri Triyono)

NIP/NIK 195602161986031003

YOGYAKARTA, 27 - 11 - 2013,
Ketua Peneliti,

(Dr. BUDI TRI SISWANTO M.Pd.)

NIP/NIK 19590724 1985021001



Menyetujui,
Ketua LPPM UNY

(Prof. Dr. Anik Ghufro)

NIP/NIK 196211111988031001

RINGKASAN

Pengembangan kapasitas SDI dalam bidang industri kreatif tidak cukup hanya pada *hand on skills*. Pengembangan karir vokasi dan profesi dalam industri kreatif membutuhkan *Higher Order Skills 'Four Cs'* (HOS4C) yaitu: (1) *Creativity*, (2) *Critical thinking*, (3) *Communication*, (4) *Collaboration* (Chinien & Sigh, 2009; Wagner, 2008; Lucas, Spencer, & Claxton, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan kerangka model pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif; (2) mengembangkan rambu-rambu dan ruang lingkup semua komponen model pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif tentang efektivitas pelaksanaan standar kompetensi pelatihan tenaga kerja industri kreatif yang kompetitif, pengembangan kurikulum pelatihan kompetensi industri kreatif, assessment pencapaian HOS4C; dan (3) menemukan model empirik pelaksanaan pelatihan untuk pengembangan HOS4C tenaga kerja industri kreatif. Pengembangan HOS4C diharapkan dapat mengkonstruksi kapasitas SDI yang berkarakter kemampuan beradaptasi terhadap perubahan, tekun, ulet, dan bermoral. Untuk itu urgen dilakukan penelitian untuk menemukan model pengembangan HOS4C untuk menghasilkan SDI *creative class* yang kompeten dan kompetitif serta dapat memenuhi kebutuhan penyelenggaraan industri kreatif Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode R&D untuk menghasilkan model pengembangan HOS4C pendukung industri kreatif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: tahap penelitian, tahap pengembangan, dan tahap validasi model. Penelitian dilaksanakan di Yogyakarta, Solo, dan Semarang. Pengumpulan data dikelompokkan menjadi dua yaitu: studi pendahuluan dan pengembangan model serta validasi model. Pada studi pendahuluan dipilih teknik studi literatur, angket, observasi, dan dokumentasi. Pada pengembangan model digunakan teknik analisis, desain, dan pengembangan model awal yang kemudian diteruskan dengan FGD. Survei lapangan dan studi empirik dilakukan dengan mengambil berbagai industri kreatif yang meliputi sektor yang merupakan industri yang berbasis kreativitas seperti: (1) Periklanan; (2) Arsitektur; (3) Pasar Barang Seni; (4) Kerajinan; (5) Desain; (6) Fesyen; (7) Video, Film, dan Fotografi; (8) Permainan Interaktif; (9) Musik; (10) Seni Pertunjukan; (11) Penerbitan dan Percetakan; (12) Layanan Komputer dan Piranti Lunak; (13) Televisi dan Radio; (14) Riset dan Pengembangan di kota Yogyakarta, Solo, dan Semarang. Jumlah responden mencakup 30 industri pendukung kreatif.

Hasil penelitian menemukan: (1) Dari berbagai sektor yang merupakan industri yang berbasis kreativitas, pengembangan softskill SDM meliputi kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi sangat bervariasi tergantung jenis institusi/perusahaan; (2) model pengembangan SDM terkait keempat softskill juga bervariasi tergantung jenis, skala, dan jumlah SDM perusahaan; (3) Model pengembangan HOS4C hasil FGD secara garis besar mencakup aktivitas, tujuan, metode/teknik, dinamika sosial, dan capaian psikologis, sehingga dapat dengan mudah digambarkan model pengembangan SDM industri kreatifnya.

Kata Kunci: HOS4C, Industri Kreatif

KATA PENGANTAR

Puji syukur dihaturkan kepada Allah SWT. atas limpahan rahmat, nikmat dan karuniaNya penelitian ini dapat diselesaikan dengan selamat, tepat waktu dan tiada kendala apapun yang berarti.

Penelitian ini dapat terlaksana atas bantuan dana Penelitian Desentralisasi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) tahun anggaran 2013 skema Penelitian Hibah Pascasarjana, untuk itulah pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang berpartisipasi, diantaranya ialah :

1. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemendikbud Republik Indonesia
2. Direktur Direktorat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Dirjen Dikti Kemendikbud RI.
3. Rektor, Direktur Pascasarjana UNY, Ketua LPPM UNY, dan Dekan Fakultas Teknik (FT) UNY, yang telah memberi kesempatan beserta fasilitas untuk pelaksanaan penelitian ini.
4. Para nara sumber (*reviewer*) dan BPP yang telah berkenan memberi bantuan : mengkaji kelayakan mulai sejak proposal sampai laporan ini dengan masukan-masukannya demi sempurnanya pelaksanaan penelitian ini.
5. Para mitra bestari di jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT UNY, Fakultas Teknik UNY, maupun LPPM UNY yang telah bersedia menjadi mitra penelitian maupun dalam FGD.
6. Para mahasiswa S2 PTK Pascasarjana UNY yang telah menjadi anggota pelaksana penelitian baik pada saat survei, studi empirik, diskusi, FGD
7. Semua pihak yang lain yang tidak bisa disebutkan satu demi satu yang juga telah ikut ambil bagian dalam pelaksanaan penelitian ini.

Akhirnya diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya, terutama dapat menambah wawasan dalam proses pembimbingan mahasiswa S2 di Pasca maupun UNY. Selanjutnya atas segala kekurangan apalagi kesalahan pada laporan penelitian ini harap para pembaca memaklumi.

Yogyakarta, 20 Nopember 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul	0
Halaman Pengesahan	i
Ringkasan	ii
Prakata	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	v
Daftar Gambar	vi
Daftar Lampiran	vii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Permasalahan Penelitian	4
C. Tujuan Khusus Penelitian	4
D. Urgensi Penelitian	4
E. Target Temuan Penelitian	5
F. Luaran Penelitian	6
G. Kontribusi Terhadap Ilmu Pengetahuan	6
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	 8
A. Kajian Filosofi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	8
1. Pengertian Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	9
2. Fungsi & tujuan pendidikan Teknologi dan Kejuruan	11
3. Manfaat & karakteristik pendidikan Teknologi & Kejuruan	12
4. Prinsip-prinsip Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	13
B. <i>Work-Based Learning</i> (WBL) pada Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	14
1. Pengembangan Model Penyelenggaraan WBL	18
2. Pengertian Model	23
3. Bentuk-bentuk/Model <i>Work-Based Learning</i>	27
C. Gagasan-Gagasan Ekonomi Baru	28
D. Industri Kreatif	30
 BAB III. METODE PENELITIAN	 31
A. Model Pengembangan	31
B. Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	48
C. Prosedur Pengembangan	50
D. Jadwal penelitian	60
 BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	 61
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian	179
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	 182
A. Kesimpulan	182
B. Saran – saran	182
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN	185

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Proses pembimbingan dan <i>mentoring</i> HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja dan dinamika yang terjadi dalam konteks belajar	39
Tabel 2. Responden industri pendukung kreatif	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Struktur model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja	34
Gambar 2. Komponen dan isi tiap komponen model	35
Gambar 3. Struktur Pengembangan model	38
Gambar 4. Prosedur pengembangan Model Pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif berbasis tempat kerja (diadaptasi dari Plomp)	40
Gambar 5. Tahapan penggunaan metode R&D menurut Borg & Gall (1989)	49
Gambar 6. Prosedur pengembangan Model	54
Gambar 7. Peta Jejak Penelitian Model Pengembangan HOS4C	58
 Gambar 8. Komponen Model Pengembangan HOS4C	 179
Gambar 9. Aktivitas, Tujuan, Metode/Teknik, Dinamika sosial dan capaian psikologis pada model	180
Gambar 10. Model HOS4C hasil FGD	181

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Selain iklim yang kondusif, apresiasi terhadap karya-karya kreatif dari para insan kreatif, percepatan pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi, dan ketersediaan lembaga pendukung pembiayaan industri kreatif, ternyata perbaikan kuantitas dan kualitas sumber daya insani (SDI) sebagai pelaku dalam industri kreatif merupakan permasalahan utama yang menjadi pokok perhatian dalam rencana pengembangan industri kreatif hingga tahun 2015. Perbaikan kuantitas dan kualitas SDI pelaku industri kreatif salah satunya dapat dilakukan melalui penataan dan pengembangan pendidikan dan latihan Teknologi dan Kejuruan secara intensif.

Menurut data studi industri kreatif Indonesia dari Departemen Perdagangan RI tahun 2008, pertumbuhan industri kreatif berada di bawah rata-rata pertumbuhan ekonomi nasional. Industri kreatif dalam sektor musik, penerbitan dan percetakan, periklanan, arsitektur, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, permainan interaktif, pasar barang seni, dan seni pertunjukan merupakan sub sektor yang paling potensial. Dari berbagai sektor, rata-rata jumlah tenaga kerja yang diserap oleh industri kreatif sekitar 5 juta dimana subsektor fesyen dan kerajinan termasuk yang paling tinggi. Sejak tahun 2005-2006 penyerapan tenaga kerja industri kreatif mengalami penurunan.

Kendala pokok yang dihadapi SDI kreatif Indonesia menurut studi Departemen Perdagangan RI adalah: (1) konteks kreativitas artistik di era industri kreatif belum dipahami secara menyeluruh dan merakyat; (2) kreativitas berbasis

non artistik (sains dan teknologi) dipahami terlalu mikroskopis dalam melihat keprofesiannya sehingga terlalu mekanistik dan kurang inovatif. Sumber daya insani lebih memilih bekerja di perusahaan-perusahaan besar yang cenderung tenggelam dalam rutinitas sehari-hari; (3) sarana bereksperimen dan berekspresi masih sangat kurang sehingga hasil karyanya menjadi kurang kreatif dan kurang inovatif. Untuk memperkecil dan bahkan meniadakan kendala pokok yang dihadapi SDI kreatif Indonesia perlu dilakukan pengembangan model pelatihan Teknologi dan Kejuruan untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif.

Berdasarkan analisis kendala di atas, pengembangan kapasitas SDI dalam bidang industri kreatif tidak cukup hanya pada *hand on skills*. Pengembangan karir Teknologi dan Kejuruan dan profesi dalam industri kreatif membutuhkan *Higher Order Skills 'Four Cs'* (HOS4C) yaitu: (1) *Creativity*, (2) *Critical thinking*, (3) *Communication*, (4) *Collaboration* (Chinien & Sigh, 2009; Wagner, 2008; Lucas, Spencer, & Claxton, 2012). HOS4C merupakan permasalahan esensial dalam proses penjangkaran, penyaringan, penyerapan, pengembangan, dan penerapan *knowledge* utamanya dalam peningkatan keseimbangan antara konsep dan penerapannya dalam program-program *on-the-job training*. Dalam perkembangan peradaban dunia yang semakin kompleks, *meta-layer skills* seperti belajar bagaimana belajar efektif, membangun keahlian, dan membangun jejaring juga merupakan faktor penting dalam pengembangan karir Teknologi dan Kejuruan dan profesi. Dengan demikian pengembangan HOS4C secara terstruktur terkultur melalui pembelajaran merupakan kajian yang sangat strategis dalam dunia pendidikan teknologi dan kejuruan.

Menurut Wagner (2008) untuk memasuki “*new world of work*” pada abad 21 diperlukan tujuh *survival skill* yaitu: (1) *critical thinking and problem solving*; (2) *collaboration across networks and leading by influence*; (3) *agility and adaptability*; (4) *initiative and entrepreneurialism*; (5) *effective oral and written communication*; (6) *accessing and analyzing information*; dan (7) *curiosity and imagination*. Dunia kerja baru membutuhkan ketrampilan orde tinggi berupa kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan permasalahan, efektif dalam berkomunikasi baik secara tertulis dan lisan, aktif dan efektif dalam membangun jejaring kerjasama. Dengan demikian 4C (*creativity, critical thinking, communication, dan collaboration*) merupakan skill orde tinggi yang sangat penting dalam sebuah masyarakat industri berbasis pengetahuan.

Dalam dunia pendidikan dan pelatihan Teknologi dan Kejuruan (*Vocational Education and Training* =VET), kebutuhan pemanfaatan pengetahuan memerlukan adanya keseimbangan diantara konsep dan praktik-praktik penerapannya dalam *on-the-job training* seperti proses kegiatan magang di dunia kerja. Kompetensi dalam pemanfaatan pengetahuan untuk pengembangan dan pembinaan karir membutuhkan ketrampilan orde tinggi berupa kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan berkolaborasi dan membangun jejaring dengan orang-orang dari berbagai disiplin ilmu dan ketrampilan serta dari berbagai latar belakang budaya dan tradisi. Pengembangan HOS4C diharapkan dapat mengkonstruksi kapasitas SDI yang berkarakter kemampuan beradaptasi terhadap perubahan, tekun, tahan banting dan bermoral.

B. Permasalahan Penelitian

Sejalan dengan kendala pokok yang dihadapi SDI kreatif Indonesia, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini antara lain: (1) Bagaimanakah kerangka model pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif; (2) Bagaimanakah rambu-rambu dan ruang lingkup semua komponen model pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif tentang efektivitas pelaksanaan standar kompetensi pelatihan tenaga kerja industri kreatif yang kompetitif, pengembangan kurikulum pelatihan kompetensi industri kreatif, assessment pencapaian HOS4C; dan (3) Bagaimanakah model empirik pelaksanaan pelatihan untuk pengembangan HOS4C tenaga kerja industri kreatif.

C. Tujuan Khusus Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan kerangka model pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif; (2) mengembangkan rambu-rambu dan ruang lingkup semua komponen model pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif tentang efektivitas pelaksanaan standar kompetensi pelatihan tenaga kerja industri kreatif yang kompetitif, pengembangan kurikulum pelatihan kompetensi industri kreatif, assessment pencapaian HOS4C; dan (3) menemukan model empirik pelaksanaan pelatihan untuk pengembangan HOS4C tenaga kerja industri kreatif.

D. Urgensi Penelitian

Industri kreatif Indonesia rata-rata mampu menyerap 5,4 juta tenaga kerja dan cenderung terus menurun sejak tahun 2005-2006 kecuali sektor arsitektur,

layanan komputer dan piranti lunak, permainan interaktif, riset dan pengembangan, serta periklanan. Penurunan penyerapan tenaga kerja dalam industri kreatif disebabkan oleh ketidaksiapan SDI Indonesia memasuki strata baru yang disebut dengan *creative class*. Penurunan penyerapan tenaga kerja dalam industri kreatif perlu disikapi dengan melakukan penataan dan perbaikan sistem pelatihan dan pendidikan Teknologi dan Kejuruan secara menyeluruh yang semakin sesuai dengan kebutuhan dunia kerja industri kreatif utamanya dalam peningkatan ketrampilan orde tinggi 4C berupa kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan berkolaborasi dan membangun jejaring dengan orang-orang dari berbagai disiplin ilmu dan ketrampilan serta dari berbagai latar belakang budaya dan tradisi. Pengembangan HOS4C diharapkan dapat mengkonstruksi kapasitas SDI yang berkarakter kemampuan beradaptasi terhadap perubahan, tekun, ulet, dan bermoral. Untuk itu urgen dilakukan penelitian untuk menemukan model penyelenggaraan pelatihan Teknologi dan Kejuruan untuk menghasilkan SDI *creative class* yang kompeten dan kompetitif serta dapat memenuhi kebutuhan penyelenggaraan industri kreatif Indonesia.

E. Target Temuan Penelitian

Target temuan dari penelitian ini adalah sebuah model pelatihan industri kreatif yang mampu mengembangkan ketrampilan orde tinggi berupa kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan berkolaborasi dan membangun jejaring dengan orang-orang dari berbagai disiplin ilmu dan ketrampilan serta dari berbagai latar belakang budaya dan tradisi. Pengembangan HOS4C diharapkan dapat mengkonstruksi kapasitas SDI yang

berkarakter kemampuan beradaptasi terhadap perubahan, tekun, ulet, dan bermoral.

F. Luaran Penelitian

Penelitian ini direncanakan untuk memberi luaran: (1) selesainya tesis 8 orang mahasiswa program studi S-2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Program Pascasarjana UNY; (2) makalah yang dipresentasikan dalam pertemuan ilmiah nasional atau internasional; (3) publikasi ilmiah dalam jurnal nasional terakreditasi; (4) model empirik pelatihan industri kreatif yang mampu mengembangkan ketrampilan orde tinggi berupa kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan berkolaborasi dan membangun jejaring dengan orang-orang dari berbagai disiplin ilmu dan ketrampilan serta dari berbagai latar belakang budaya dan tradisi.

G. Kontribusi Terhadap Ilmu Pengetahuan

Ilmu pendidikan teknologi dan kejuruan yang secara tradisional sebagai ilmu pendidikan yang menyiapkan lulusan untuk bekerja membutuhkan penyesuaian-penyesuaian terhadap perubahan dan perkembangan tuntutan dunia kerja. Konsep penyesuaian ini sering disebut dengan konsep *demand driven*. Perubahan dan tuntutan dunia kerja dalam bidang industri kreatif memasuki strata baru *creative class* membutuhkan konsep-konsep dan paradigma baru dalam pelatihan. Penelitian ini akan sangat besar kontribusinya bagi pengembangan ilmu pendidikan teknologi dan kejuruan utamanya dalam pengembangan model pelatihan kejuruan baru untuk pengembangan HOS4C untuk generasi Indonesia yang kreatif.

Program-program pelatihan dan pendidikan teknologi kejuruan di era ekonomi global membutuhkan skill tingkat tinggi dan pekerja yang teredukasi tinggi (*highly-skilled and highly-educated workers*). Hasil penelitian ini akan mendukung pengembangan kerangka konseptual pelatihan ketrampilan orde tinggi dalam bidang ilmu pendidikan teknologi dan kejuruan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Filosofi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Rojewski (2009:19) menyatakan, Dewey sangat meyakini bahwa tujuan dasar dari pendidikan pada umumnya adalah untuk memenuhi kebutuhan individu dalam pemenuhan dan persiapan kehidupannya. Kewajiban ini kemudian membuat semua peserta didik perlu mendapatkan pendidikan Teknologi dan Kejuruan, agar mereka mulai berpikir bagaimana memecahkan permasalahan-permasalahan sesuai dengan kondisi dan kemampuan mereka masing-masing. Dewey menolak pandangan bahwa peserta didik adalah individu yang pasif yang dikendalikan oleh tekanan ekonomi pasar dan secara kehidupan diharamkan pengembangan kapasitas intelektual mereka. Sebaliknya peserta didik harus aktif mengejar dan mengkonstruksi pengetahuan. Pandangan Dewey dikenal sebagai filosofi pragmatisme yang diidentifikasi sebagai filosofi yang paling dominan pengaruhnya dalam dunia pendidikan teknologi dan kejuruan. Pendidikan pragmatik mempersiapkan peserta didik mampu memecahkan permasalahan-permasalahan yang disebabkan oleh adanya perubahan logika secara rasional dan pikiran terbuka dengan berbagai alternatif solusi yang mungkin dapat diterapkan. Outcome dari pendidikan pragmatis yang diharapkan adalah masyarakat berpengetahuan yang secara Teknologi dan Kejuruanonon mampu beradaptasi dan memenuhi kebutuhan hidupnya, berpartisipasi dalam masyarakat demokratis dan memiliki pandangan belajar dan bertindak untuk selalu berubah sebagai proses kehidupan jangka panjang.

1. Pengertian Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Rumusan arti pendidikan Teknologi dan Kejuruan bervariasi menurut subyektivitas si perumus. *Rupert Evans (1978)* misalnya, mendefinisikan bahwa pendidikan Teknologi dan Kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Definisi ini mengandung pengertian setiap bidang studi adalah Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam daripada bidang studi lainnya dan kedalaman itu dimaksudkan sebagai bekal memasuki dunia kerja. Dengan demikian Bahasa Inggris yang dipelajari lebih mendalam daripada lainnya untuk tujuan bekerja, maka bahasa Inggris tersebut merupakan pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Clark & Winch (2008) menyebut “vocational education is confined to preparing young people and adults for working life, a process often regarded as of rather technical and practical nature”. Nampak bahwa pendidikan Teknologi dan Kejuruan adalah pendidikan untuk memasuki lapangan kerja dan diperuntukkan bagi siapa saja yang menginginkannya, yang membutuhkannya, dan yang dapat untung darinya.

Istilah pendidikan kejuruan atau pendidikan Teknologi dan Kejuruan dalam berbagai literatur muncul dalam berbagai bentuk : *vocational education, career education, occupational education, career and technical education, vocational education and training, vocational and technical education, distributive education, technical education and training* (Al Djufri B Syarif, 2006 : 3). Penafsiran yang berbeda dari sudut yang berbeda akan menentukan arah pendidikan Teknologi dan

Kejuruan/kejuruan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: "Pendidikan Teknologi dan Kejuruan merupakan pendidikan tinggi yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan program sarjana" sementara pengertian "pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu" (penjelasan pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Arti pendidikan kejuruan lebih spesifik dalam Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 2005 tentang Pendidikan Menengah, yaitu: "Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk pelaksanaan jenis pekerjaan tertentu". Pada tingkat undang-undang, rumusan arti pendidikan Teknologi dan Kejuruan masih luas, namun setelah sampai pada peraturan pemerintah, rumusan arti pendidikan Teknologi dan Kejuruan mulai dipersempit, yaitu hanya untuk jenjang pendidikan tinggi.

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan secara filosofi adalah setiap pendidikan yang menyediakan pengalaman-pengalaman belajar, rangsangan visual, perhatian afektif, informasi kognitif, atau keterampilan-keterampilan psikomotorik yang mempertinggi proses-proses pengembangan Teknologi dan Kejuruan seseorang sehingga mampu menjelajah, menetapkan dan mempertahankan *skill* seseorang dalam dunia kerja. Pengembangan Teknologi dan Kejuruan didiskripsikan proses pengembangan (kognitif, psikologik, dan afektif) yang mencakup perpindahan seseorang dari tahap mengetahui dan memiliki gagasan kerja menuju kompeten dalam pencapaian hidupnya. Seseorang tidak lahir langsung matang, tetapi

tumbuh dan berkembang dalam lima tahapan hidup : tumbuh, eksplorasi, mapan, pemeliharaan, dan kemunduran (Thompson, 1973).

Apapun bedanya berbagai definisi tersebut, semuanya ada kesamaan bahwa pendidikan Teknologi dan Kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didiknya untuk memasuki lapangan kerja. Orientasi semacam ini membawa konsekuensi bahwa pendidikan Teknologi dan Kejuruan harus selalu dekat dengan dunia kerja, dengan demikian secara umum pendekatan pendidikan Teknologi dan Kejuruan dengan pengajaran dan pembelajaran konteks dengan pendekatan pembelajaran berbasis tempat kerja merupakan keniscayaan.

2. Fungsi & tujuan pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan memiliki multi-fungsi yang berkontribusi besar terhadap pencapaian tujuan pembangunan nasional, yaitu : sosialisasi, kontrol sosial, seleksi dan alokasi, asimilasi dan konservasi budaya, mempromosikan perubahan demi perbaikan. Secara ringkas pendidikan Teknologi dan Kejuruan berfungsi sekaligus sebagai "*akulturasi* " (penyesuaian diri) dan "*enkulturasi* " (pembawa perubahan). Karena itu, pendidikan Teknologi dan Kejuruan tidak hanya adaptif terhadap perubahan, tetapi juga harus antisipatif (Wardiman Djojonegoro, 1998 : 350).

Banyak rumusan tujuan pendidikan Teknologi dan Kejuruan yang dikemukakan oleh berbagai pihak, dua diantaranya adalah sebagai berikut : Rupert Evans (1978) merumuskan bahwa pendidikan Teknologi dan Kejuruan bertujuan untuk: (a) memenuhi kebutuhan masyarakat akan tenaga kerja; (b)

meningkatkan pilihan pendidikan bagi setiap individu; dan (c) mendorong motivasi untuk belajar terus. Sedangkan Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1990 merumuskan bahwa "Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional". Tujuan yang dirumuskan PP 29 ini kemudian dijabarkan lagi dalam Keputusan Mendikbud No. 0490/ U/1990 seperti berikut: (a) mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih dan/atau meluaskan pendidikan dasar, (b) meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan sekitar; (c) meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan pengembangan ilmu, teknologi dan kesenian, serta (d) menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Dua rumusan tersebut mengandung kesamaan yaitu mempersiapkan peserta didik sebagai calon tenaga kerja dan mengembangkan eksistensi peserta didik, untuk kepentingan peserta didik, masyarakat bangsa dan negara.

3. Manfaat & karakteristik pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Wardiman Djojonegoro (1998), menyatakan manfaat pendidikan Teknologi dan Kejuruan : (a) bagi siswa : peningkatan kualitas diri peningkatan penghasilan, penyiapan bekal pendidikan lebih lanjut, penyiapan diri agar berguna bagi masyarakat dan bangsa, penyesuaian diri terhadap lingkungan; (b) bagi dunia kerja : dapat memperoleh tenaga kerja berkualitas tinggi, dapat meringankan biaya usaha, dapat membantu memajukan dan mengembangkan usaha; (c) bagi

masyarakat : dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dapat meningkatkan produktivitas nasional, jadi dapat meningkatkan penghasilan negara, dapat mengurangi pengangguran.

Karakteristik Pendidikan Teknologi dan Kejuruan: (a) diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja, (b) didasarkan atas "*demand-driven*" (kebutuhan dunia kerja), (c) fokus isi pendidikan Teknologi dan Kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja, (d) penilaian yang sesungguhnya terhadap kesuksesan siswa harus pada "*hands-on*" atau performa dalam dunia kerja, (e) hubungan yang erat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses pendidikan Teknologi dan Kejuruan, (f) responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi, (g) ditekankan pada "*learning by doing*" dan "*hands-on experience*", (h) memerlukan fasilitas yang mutakhir untuk praktik, (i) memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besar daripada pendidikan umum (Wardiman Djojonegoro, 1998).

4. Prinsip-prinsip Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Enambelas teorema Prosser yang dikutip Wardiman Djojonegoro (1998) dalam penyelenggaraan pendidikan Teknologi dan Kejuruan kontemporer masih relevan, terutama menyangkut penyelenggaraan pendidikan Teknologi dan Kejuruan dengan penerapan model WBL dalam aspek : (1) efisien dan efektif, karena lingkungan pembelajar yang dilatih merupakan lingkungan tempat bekerja, (2) pengalaman latihan untuk membentuk kebiasaan kerja dan kebiasaan berfikir yang benar diulangkan sehingga pas seperti yang diperlukan

dalam pekerjaan, (3) keterlibatan instruktur di kampus dan mentor di tempat kerja akan mempengaruhi secara positif dalam penerapan keterampilan dan pengetahuan pada operasi dan proses kerja yang akan dilakukan, (4) pendidikan Teknologi dan Kejuruan akan mengacu pada pasar kerja, (5) sumber yang dapat dipercaya untuk mengetahui isi pelatihan pada suatu okupasi tertentu adalah dari pengalaman para ahli pada okupasi tersebut, (6) pembiayaan pendidikan Teknologi dan Kejuruan lebih terpenuhi.

B. *Work-Based Learning* (WBL) pada Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.

Penyelenggaraan pembelajaran pendidikan Teknologi dan Kejuruan pada dewasa ini banyak dilaksanakan dalam konteks kerjasama antara institusi pendidikan dengan mitra kerjasama industri dengan *outsourcing* sumber daya di kedua pihak itu. Industri di Indonesia yang berkembang pesat dan tidak mengenal krisis amat potensial sebagai mitra kerjasama dalam konteks pembelajaran berbasis kerja. Selain jumlah industri cukup banyak, juga padat modal, padat karya, dan padat teknologi. Hal yang amat ideal untuk konteks pembelajaran berbasis kerja.

Karakteristik WBL menurut Boud & Solomon (2006), ada enam : *pertama*, hubungan antara mitra/DUDI dengan institusi pendidikan secara khusus untuk membangun dan membantu pembelajaran. DUDI ini bisa milik pemerintah, swasta atau komunitas sektor ekonomi lainnya. Hubungan ini diperlukan untuk memungkinkan membangun infrastruktur dalam membantu pengembangan pembelajaran. WBL dapat terjadi jika pembelajaran dilakukan di tempat kerja dan pembelajaran dilaksanakan dalam kondisi yang cukup kondusif. Di samping itu

proyek pelaksanaan pembelajaran dijalankan dalam bentuk kerjasama sesuai dengan apa yang dibutuhkan di tempat kerja.

Mengapa demikian? karena WBL memerlukan rancangan pembelajaran secara individual yang dirancang dalam beberapa tahun dan pembelajaran diorientasikan agar pembelajar menjadi siap untuk memiliki pengalaman belajar keterampilan dan siap untuk bekerja. Oleh karena itu melalui WBL inilah hubungan itu dibentuk dengan merancang MOU antara institusi pendidikan/latihan dan perusahaan. Perjanjian itu antara lain berkaitan dengan berapa pembelajar yang akan dilibatkan, berapa lama program itu akan dijalankan, bagaimana WBL dapat dilaksanakan sesuai dengan kemampuan perusahaan, dan lain-lain,

Karakter *kedua*, pembelajar dilibatkan sebagai pekerja. Kebutuhan setiap pembelajar berbeda-beda dan berubah setiap waktu. Oleh karena itu rencana pembelajaran WBL dirancang untuk setiap pembelajar. Dengan tujuan bahwa program pembelajaran itu menjamin bahwa dapat didukung dan menggunakan sumber-sumber yang tersedia dan disepakati oleh pihak-pihak terkait.

Selanjutnya, karakter *ketiga*, program dalam WBL mengikuti apa yang dibutuhkan di tempat kerja dan apa yang dibutuhkan oleh pembelajar. Karena asumsi pembelajaran berbasis kerja, penyelenggaraannya berbeda dengan apa yang diselenggarakan di perguruan tinggi. Pengetahuan itu diperoleh dalam bentuk yang berbeda dalam bisnis dan industri, baik berbeda tujuan, maksud serta *outcomenya*.

Keempat, level pendidikan dalam program dibangun setelah pembelajar memiliki kompetensi yang diakui. Kompetensi yang dimiliki oleh masing-masing pembelajar bukan apa yang dapat diperlihatkan dengan kecakapan sebelumnya. Namun apa yang dapat dikerjakan oleh pembelajar setelah mengikuti program.

Prior learning dan *assessment experiential learning* sering digunakan dalam program ini.

Kelima, dalam *WBL learning project* yang dilakukan di tempat kerja, memberikan tantangan untuk memenuhi kebutuhan pembelajar di masa yang akan datang, dan perusahaan itu sendiri. Pembelajaran tidak dirancang untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan pembelajar saja tetapi dapat memberikan sesuatu yang berbeda bagi perusahaan. Proyek itu tidak hanya untuk memberikan kontribusi pada perusahaan, namun untuk membuat satu langkah nyata dalam mengerjakan proyek itu dan pekerjaan-pekerjaan lainnya. Kemampuan individu dan proses manajemen sangat terkait. Proyek ini tidak hanya memungkinkan manajer atau supervisor melihat keikutsertaan aktivitas pembelajar namun proyek ini memberikan kontribusi nyata pada perusahaan.

Keenam, institusi pendidikan memiliki keluaran berdasarkan kesepakatan dalam program ini dengan menghargai standar dan level yang telah ditetapkan, berbeda dengan kursus konvensional, dalam WBL tidak ada silabus, inti materi dll. Dalam WBL hanya mungkin disiapkan modul untuk memperkenalkan strategi dan teknik untuk belajar bagaimana belajar dan belajar pada situasi kerja yang ada. Mungkin dilengkapi portofolio dan proposal untuk memperkuat unit dan sebagai acuan menyiapkan dokumentasi untuk pengalaman belajar.

Asumsi yang dikemukakan Thompson (1973), dan masih relevan dengan penyelenggaraan WBL, antara lain: (1) pendidikan Teknologi dan Kejuruan adalah pendidikan ekonomik yang digerakkan berdasar kebutuhan pasar kerja dan itu artinya akan berkontribusi pada kekuatan ekonomi nasional; (2) pendidikan Teknologi dan Kejuruan dapat mengembangkan kemampuan pemasaran

seseorang (“*marketable*”) dengan mengembangkan kemampuannya menunjukkan keterampilannya memperluas kecocokan sebagai bagian dari produksi; (3) pendidikan Teknologi dan Kejuruan adalah *means of acquiring* dari keterampilan-keterampilan yang esensial untuk kompetisi seimbang dalam pasar kerja; (4) pendidikan Teknologi dan Kejuruan adalah pendidikan untuk produksi untuk melayani ujung-ujung sistem ekonomik dan itu dikatakan memiliki manfaat sosial.

Selanjutnya, (5) pendidikan Teknologi dan Kejuruan pada tingkat menengah meliputi persiapan seseorang untuk masuk pasar kerja tertentu; (6) pendidikan Teknologi dan Kejuruan akan dinilai dalam konteks efisiensi ekonomi; (7) pendidikan Teknologi dan Kejuruan akan efisien bila menyiapkan peserta didik untuk pekerjaan tertentu, efisien bila menjadi bagian/masuk dalam sistem *supply* tenaga kerja yang cocok dalam daerah kerja tertentu; dan (8) pendidikan Teknologi dan Kejuruan efisien bila lulusan mendapatkan pekerjaan sesuai apa yang dilatihkan pada dia.

Alasan-alasan tidak berkembangnya pendidikan Teknologi dan Kejuruan (Gasskov, 2000): (1) institusi diklat Teknologi dan Kejuruan kekurangan/memiliki dana sedikit. Kekurangan yang ini amat membahayakan untuk melatih peningkatan keterampilan peserta didik. Industri sebagai pengguna utama tenaga terlatih itu harus ikut dalam penyelenggaraan peningkatan keterampilan & pembiayaannya; (2) industri tidak puas dengan kualitas diklat publik Teknologi dan Kejuruan dan harus ikut bertanggungjawab dalam memberikan dukungan teknis secara langsung (*direct provision of course*); (3) meningkatkan teknis kompetisi pasar pekerja untuk memperluas/

mengembangkan kualifikasi-kualifikasi sektoral dan membiayai kualifikasi sektoral itu; (4) pemerintah dan serikat pekerja mengakui peranan para pekerja dalam diklat Teknologi dan Kejuruan melalui pengarahannya berbagai skenario dan skema-skema insentif seperti mengumpulkan kontrak-kontrak para pekerja, membayar biaya pelatihan, pajak pelatihan dll.

1. Pengembangan Model Penyelenggaraan *Work-Based Learning*

Menurut Smith (Berns & Erickson, 2001: 23), *Work-based learning* adalah pendekatan dari pengajaran dan pembelajaran CTL yang memberikan aktivitas-aktivitas tempat kerja terintegrasi dengan konten di kelas. Pendekatan ini meliputi proses pembelajaran berdasar tempat kerja yang diset pada konteks tempat kerja nyata tidak saja untuk membuat pembelajaran akademik lebih dapat dicapai/ dijangkau tetapi meningkatkan kecocokannya dalam sekolah (Wonacott, 2002). Kegiatan-kegiatan sekolah membantu menguatkan dan mengembangkan yang akan dicapai di tempat kerja saat pembelajar mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dari pengalaman-pengalaman kedua tempat dan mampu untuk menghubungkan pembelajaran dengan kegiatan-kegiatan kerja yang nyata (Lynch & Harnish, 1998 dalam Chadd & Anderson, 2005).

Bagi perusahaan, WBL menyediakan sarana untuk mengkaitkan pembelajaran individual dalam pengembangan kemampuan perusahaan. WBL merupakan strategi untuk memfasilitasi perubahan dan untuk pengokohan bagi karyawan yang unggul. Untuk karyawan, WBL menyediakan kesempatan dalam menambah kualifikasi dimana dilakukan penggabungan antara pengetahuan dan pengalaman mengkaitkan pembelajaran dengan kebutuhan kinerja saat ini di tempat kerja.

WBL memungkinkan perguruan tinggi melakukan kolaborasi dengan perusahaan daripada hanya sekedar sebagai kompetitor dalam persaingan kualifikasi. Kolaborasi itu penting bagi perguruan tinggi untuk mendekatkan perguruan tinggi dengan dunia nyata atau dunia kerja sesungguhnya. WBL menyediakan kesempatan kepada perguruan tinggi untuk membangun kerjasama jangka panjang dengan perusahaan dan jika hal ini dilakukan maka pengaruhnya terhadap berbagai macam pengembangan pendidikan dan penelitian menumbuhkan bentuk baru yaitu kolaborasi proyek riset.

Pertanyaan yang muncul adalah apakah kerjasama WBL dapat berjalan secara alami dalam pengembangan pendidikan di perguruan tinggi ? Untuk mendukung apa yang menjadi pertanyaan tersebut maka dukungan untuk memperluas apa yang menjadi penekanan dalam tuntutan profesional dan praktek Teknologi dan Kejuruan di perguruan tinggi yang tidak terjadi di beberapa lembaga yaitu kurangnya pengalaman belajar siswa atau siswa kurang diberikan pengalaman yang memadai dalam proses pendidikannya. Banyak kursus-kursus yang dijadikan tempat untuk mempertajam profesi akan tetapi RPL dan *APL (Recognition and Accreditation of Prior Learning)* antara pendidikan di luar dan pendidikan di dalam perguruan tinggi masih samar-samar atau tidak jelas. Sebenarnya perubahan yang terjadi jika perguruan tinggi lebih terbuka dengan struktur internal (birokrasi) keterbukaan ini meningkatkan jumlah para wirausaha dan penelitian-penelitian yang dilakukan atas dasar kerjasama dengan industri.

Keterbukaan perguruan tinggi dengan struktur kerjasama eksternal merupakan tantangan bagi administrator, bagi pengelola lembaga, dan bagi siswa itu sendiri. Karena bagaimanapun 'keterbukaan' adalah kunci sukses atau ciri utama dari WBL.

Kebijakan untuk program WBL terkait dengan kerjasama dan proses penyelarasan kurikulum dirasakan masih kurang. Karena konsep kebijakan ini dapat menggambarkan apa yang dinamakan perubahan-perubahan besar dalam WBL.

Dalam program WBL keterlibatan akademik bukan satu-satunya untuk menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Mata diklat disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan tempat kerja dan apa yang diharapkan oleh perguruan tinggi. Dalam program WBL program itu berjalan melibatkan pekerjaan atau melalui kegiatan bekerja. Pengetahuan baru yang diperoleh dalam program WBL adalah diperolehnya hubungan antara pengalaman belajar yang telah ada dengan pengetahuan yang dimilikinya.

WBL muncul karena terjadinya ketidakjelasan *link and match* yang dilakukan di perguruan tinggi dengan apa yang diharapkan dunia nyata. Yang menjadi permasalahan dewasa ini adalah apakah WBL sebagai program yang mencanangkan kegiatan kegiatan belajar di tempat kerja, sejalan dengan apa yang diharapkan di perguruan tinggi. Karena bagaimanapun terjadi pertentangan antara dunia nyata dengan meningkatnya kebijakan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan di luar akademik.

Mengkaitkan antara pendidikan dan produktivitas selalu terkait dengan sejumlah kebijakan politik makro dan tren ekonomi, atau sering disebut dengan globalisasi. Jadi dapat dipahami apa itu dan bagaimana dapat menyusun kembali praktik pendidikan dan kaitannya dengan program WBL. Dalam kenyataannya mengikuti tuntutan globalisasi di era informasi secara langsung dan tidak langsung memberikan sumbangan pada pelaksanaan pendidikan. Dengan adanya era informasi harus dilihat kembali kebermaknaan pengetahuan teknologi komunikasi informasi

tersebut terhadap berbagai kemungkinan terjadinya pembelajaran di luar lembaga.

Keterlibatan akademik dalam program WBL menghadapi tantangan bukan hanya standar akademik yang dituntut oleh perguruan tinggi tetapi juga bagaimana hasil belajar siswa dalam program WBL setara dengan standar. Tantangan secara akademik dalam program WBL adalah menggabungkan kegiatan bekerja dalam kerangka pendidikan dan pengakuan pengalaman belajar pembelajar yang terjadi di luar perguruan tinggi. WBL dirancang untuk mengakomodasi pembelajaran dan dilegitimasinya pengetahuan melalui bekerja kesetaraan standar akademik dan pengakuan pembelajaran di luar akademik merupakan tantangan bagi program WBL.

Tantangan dalam pelaksanaan WBL sangat kompleks terkait perolehan pengetahuan, ketika belajar melibatkan banyaknya kerjasama, ketika belajar terjadi di luar kelas, ketika pengalaman belajar disusun atau terjadi sangat berbeda konstruksinya dengan akademik. Ada dua tantangan yang paling menonjol : mengembangkan program untuk menghadapi praktek pendidikan baru dan mendorong partisipasi akademik dalam program WBL.

Menempatkan kembali posisi perguruan tinggi secara umum, khususnya memposisikan agar WBL tidak hanya melibatkan penajaman kembali kurikulum dan struktur pengetahuan, tetapi yang penting adalah menempatkan kembali bahwa akademik terkait dengan WBL walaupun memiliki posisi subyek yang berbeda. Subjek disini merujuk apa yang terjadi dalam bekerja dan juga identitas regulasi pokok di perguruan tinggi dan di tempat kerja. Secara konseptual posisi subyek di akademik disusun dalam keahlian disiplin ilmu terstruktur sedangkan di WBL tidak demikian. Di akademik penajaman keahlian dilakukan dengan magang yang

panjang, tetapi di WBL pemagangan tidak disiapkan demikian juga peran praktisi pendidikan sebagai fasilitator bukan pakar dalam disiplin ilmu. Pengetahuan di dalam kurikulum WBL adalah lebih spesifik, aplikatif, pragmatik dan siswa ditempatkan secara individual atau kelompok di tempat kerja sedangkan di perguruan tinggi mahasiswa bekerja dalam kelompok atau tim bersama-sama. Karakteristik WBL adalah bekerja dan belajar terjadi bersamaan. Tugas-tugas pembelajaran dipengaruhi oleh hakikat bekerja dan demikian sebaliknya bekerja dipengaruhi oleh pembelajaran yang terjadi dan saling melengkapi.

Siswa atau pembelajar dianggap pekerja, pekerja selalu dalam konteks pembelajaran. Sekolah dan tempat kerja membutuhkan untuk menjalankan secara bersama-sama. Tantangan untuk kurikulum WBL adalah siapa yang mendukung untuk menjamin berlangsung secara efektif. Kurikulum WBL ini akan efektif jika adanya partisipasi antara siswa atau pekerja, supervisor di tempat kerja, serta penasihat akademik. Ketika bekerja dan belajar terjadi dalam waktu bersamaan, tentu saja satu sama sangat berlainan, mungkin saling mendukung tetapi memiliki perbedaan tujuan dan perbedaan hasil. Bekerja merujuk secara langsung menghasilkan apa yang dihasilkan atau perusahaan hasilkan. Atau sama dengan *output* produk maupun jasa. Sedangkan belajar adalah memperoleh pengetahuan atau kapasitas untuk memperoleh tambahan pengetahuan. Dalam WBL antara aktivitas belajar dan bekerja dilakukan dalam satu tempat.

WBL juga dimungkinkan sebagai unit puncak dan akhir program, masing-masing pembelajar menggambarkan secara bersama apa yang telah mereka capai, menganalisis dan merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dan memperlihatkan bagaimana mereka belajar sesuatu sesuai dengan yang

diharapkan (*outcomes*). Dalam WBL bukan berarti *akademic disciplines* (disiplin ilmu) tidak mendapatkan tempat, akan tetapi apapun sekiranya dapat membantu pembelajar untuk mendapatkan pembelajaran yang mereka harapkan/butuhkan oleh perguruan tinggi dimasukkan dalam perancangan program. Secara umum perusahaan yang dapat dilibatkan dalam program WBL adalah perusahaan regional, nasional atau bahkan perusahaan kecil.

Dalam kenyataannya justru perusahaan berskala kecil mencurahkan perhatian pada pembelajaran, dan perusahaan tersebut memiliki staf khusus untuk pelatihan dan pengembangan. Dengan kata lain perusahaan berskala kecil lebih cenderung terbuka dibandingkan dengan perusahaan besar. Perusahaan-perusahaan yang fleksibel lebih memungkinkan dalam program WBL. Perusahaan seharusnya memiliki komitmen untuk memiliki investasi untuk peningkatan kemampuan karyawannya melalui kegiatan pembelajaran dan untuk memenuhi tuntutan produktivitas. Dalam kenyataannya staf yang dilibatkan dalam kerjasama WBL bukan hanya staf HRD saja namun para supervisor dan manager.

2. Pengertian Model.

Model menurut Simamarta (1983: 9-12) adalah abstraksi dari sistem sebenarnya, dalam gambaran yang lebih sederhana serta mempunyai tingkat prosentase yang bersifat menyeluruh, atau model adalah abstraksi dari realitas dengan hanya memusatkan perhatian pada beberapa sifat saja (<http://www.damandiri.or.id/detail.phli?id=323.12-2007>). Pengertian model yang digunakan dalam konteks ini tidak berbeda jauh dari pengertian sehari-hari yaitu pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat. Artinya sesuatu yang mewakili atau

menggambarkan yang dicontoh
(<http://www.worldagroforestry.org/sea/Publications.12-07>).

Forrester (1973: 49) memberikan definisi bahwa model adalah pengganti dari suatu benda atau suatu sistem yang sebenarnya, yang diarahkan untuk keperluan penyelidikan suatu eksperimen. Dari beberapa pendapat tersebut dapat diartikan bahwa model adalah sebagai suatu perwakilan atau abstraksi dari sebuah obyek atau situasi aktual, yang memperlihatkan hubungan-hubungan yang saling maupun tidak langsung serta kaitan timbal balik dalam istilah sebab akibat. Karena suatu model itu adalah abstraksi dari realitas dengan demikian pada wujudnya kurang kompleks dari pada realitas itu sendiri. Jadi model adalah penyederhanaan dari suatu realitas yang kompleks, dan model dikatakan lengkap apabila dapat mewakili berbagai aspek dari realitas yang sedang dikaji (<http://209.85.175.104/search?q=cache:Nx.JV21d1-XkJ:www.dephut.go.id.12-2007>).

Pemilihan model yang digunakan tergantung pada fenomena atau sistem yang dihadapi. Kredibilitas suatu model tergantung pada efektivitas model. Menurut Sitompul (2007: 17) suatu model keberhasilannya dapat diukur dan ditentukan oleh komponen-komponen berikut ini: (1) Akurat, yaitu model dikatakan akurat jika penyelesaian model dapat menggambarkan fenomena dengan akurat yang biasanya ini sulit diukur, lebih mudah bila menggunakan "*cocok*" atau "*sesuai*"; (2) Realistik Deskriptif yaitu, apabila asumsi-asumsi yang digunakan adalah benar; (3) Tepat (seksama) yaitu apabila prediksinya menggunakan

bilangan-bilangan tertentu atau istilah-istilah matematika tertentu seperti fungsi, gambar geometrik dan sebagainya; (4) Awet (*Robust*) yaitu, apabila model tidak terpengaruh oleh galat dalam input data; (5) Umum (*General*) yaitu apabila model dapat digunakan dalam berbagai situasi yang lebih luas; (6) Berguna yaitu, apabila konklusi bermanfaat dan dapat dipakai untuk menghasilkan model yang baik (<http://www.sipoel.unimed.in/file.php/44.12-2007>). Model dikembangkan dengan tujuan untuk studi tingkah laku sistem melalui analisis rinci akan komponen atau unsur dan proses utama yang menyusun sistem dan interaksinya antara satu dengan yang lain. Jadi pengembangan model adalah suatu pendekatan yang tersedia untuk mendapatkan pengetahuan yang layak akan sistem yang dikembangkan. Model berperan penting dalam pengembangan teori karena berfungsi sebagai konsep dasar yang menata rangkaian aturan yang digunakan untuk menggambarkan sistem. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Hawking (1993: 21) bahwa:

A theory is just a model of the universe, and a set of rules that relate quantities in the model to observations. A theory is a good theory if it satisfies two requirements: It must accurately describe a large class of observations on the basis of a model... and it must make definite predictions about the results of future observations.

Jones, Mishoe, & Boote (1987: 12-14) mengemukakan dua sasaran pokok dari *modelling* (pemodelan) yaitu pertama untuk memperoleh pengertian yang lebih baik mengenai hubungan sebab-akibat (*cause-effect*)

menyediakan dalam suatu sistem, serta untuk menyediakan interpretasi kualitatif dan kuantitatif yang lebih baik akan sistem tersebut.

Jenis-jenis model dapat dibagi dalam lima kelas yang berbeda (Forrester, 1973: 49) yaitu: 1) Pembagian menurut fungsi model: (a) model deskriptif hanya menggambarkan situasi sebuah sistem tanpa rekomendasi dan peramalan; (b) model prediktif, model ini menunjukkan apa yang akan terjadi, bila sesuatu terjadi; (c) model normatif, model yang menyediakan jawaban terbaik terhadap satu persoalan, model ini memberi rekomendasi tindakan-tindakan yang perlu diambil. 2) Pembagian menurut strukturnya terdiri dari: (a) model ikonik, adalah model yang menirukan sistem aslinya, tetapi dalam suatu skala tertentu, contohnya model pesawat; (b) model analog, adalah suatu model yang menirukan sistem aslinya dengan hanya mengambil beberapa karakteristik utama dan menggambarkannya dengan benda atau sistem lain secara analog, contohnya aliran lalu lintas di jalan dianalogkan dengan aliran air dalam sistem pipa; (c) model simbolis, adalah suatu model yang menggambarkan sistem yang ditinjau dengan simbol-simbol, biasanya dengan simbol-simbol matematik, dalam hal ini sistem diwakili oleh variabel-variabel dari karakteristik sistem yang ditinjau. 3) Pembagian menurut referensi waktu jenisnya: (a) statis artinya model statis tidak memasukkan faktor waktu dalam perumusannya; (b) dinamis artinya model yang mempunyai unsur waktu dalam perumusannya. 4) Pembagian menurut referensi kepastian jenisnya ada: (a) deterministik, artinya dalam model ini pada setiap kumpulan nilai *input*, hanya ada satu *output* yang unik, yang merupakan solusi dari model dalam keadaan pasti;

(b) probabilistik, artinya model probabilistik menyangkut distribusi probabilistik dari *input* atau proses dan menghasilkan suatu deretan harga bagi paling tidak satu variabel output yang disertai dengan kemungkinan-kemungkinan dari harga-harga tersebut; dan (c) *game* yaitu teori permainan yang mengembangkan solusi-solusi optimum dalam menghadapi situasi yang tidak pasti. 5) Pembagian menurut tingkat generalitas, yaitu ada yang umum dan ada yang khusus (<http://www.damandiri.or.id/detail.php?id=323.12-2007>).

3. Bentuk-bentuk/Model *Work-Based Learning*

WBL digunakan sebagai terminologi di berbagai negara untuk program-program pada sekolah/ perguruan tinggi untuk memperoleh pengalaman dari dunia kerja dan untuk para remaja agar siap dalam transisi dari sekolah ke dunia kerja (<http://www.iowaworkforce.org/files/wlg02.pdf>) dan untuk belajar realitas dunia kerja/pekerjaan dan menjadi siap untuk membuat pilihan yang tepat dalam pekerjaan (Paris & Mason, 1995; Glass, Higgins, & McGregor, 2002).

Work-Based Learning is an approach which focuses upon the practical utility of learning and is therefore directly relevant to learners and their work environment. A WBL approach to learning acknowledges that learning can take place in a variety of situations and settings, and is not restricted to that developed through the classroom or lecture theatre. (<http://lubswww.leeds.ac.uk/wbl/index.php?id=77>).

Berbagai bentuk/model WBL antara lain : program magang (*apprenticeship opportunities*), Kepenasehatan karir (*career mentorship*), pengalaman kerja

kooperatif (cooperative work experience), kredit belajar yang diakui (*credit for prior learning-CPL*), masa pembelajaran (*internship*), kerja terdampingi (*job shadowing*), praktik kerja (*practicum*), kewirausahaan berbasis sekolah (*school-based enterpreunership*), belajar memberi pelayanan (*service learning*), eksternship guru (*teacher externship*), persiapan pendidikan Teknologi dan Kejuruan (*tech-prep*), organisasi mahasiswa Teknologi dan Kejuruan (*vocational student organizations*), pelayanan sukarela (*volunteer service*), kunjungan lapangan (*worksite field trip*) (<http://www.iowaworkforce.org/files/wlg02.pdf>).

C. Gagasan-Gagasan Ekonomi Baru

Karakteristik ekonomi baru menurut ILO (2001); Mandel (2000); Reich (2000); Weinstein (1997) dalam Rojewski (2009) dicirikan oleh adanya manufaktur yang digerakan dengan teknologi maju dalam memperbaiki percepatan tingkat pertumbuhan produktivitas. Sistem produksi bergeser dari produksi masal volume besar ke produksi tinggi nilai dan standar ke *customization*. Globalisasi pasar bisnis secara substansial menyebabkan peningkatan kompetisi tenaga kerja dan barang/jasa. Kebutuhan tenaga kerja terbanyak adalah untuk orang-orang yang memiliki berbagai metode inovatif dan kreatif untuk: (a) memproduksi produk baru; (b) mempromosikan dan memasarkan barang-barang dan layanan baru ke konsumen. Penanganan informasi seperti proses produksi, penyimpanan, dan tranfer data meningkat secara terus menerus dalam ekonomi baru berbasis teknologi informasi. Praktik-praktik manajemen bisnis terestrukturisasi dengan ekstensif dengan penghargaan kepada orang-orang yang dapat mengelola pengetahuan, peningkatan kepercayaan

pada sistem outsourcing, manajer menjadi fasilitator, lebih spesialis, lateral, waktu pendek, dan jenjang karir lebih datar. Kompetisi yang hangat akan mempengaruhi lembaga profit dan profit dengan adanya tekanan pada inovasi dan pekerjaan yang lebih baik, lebih cepat, murah, dan berlangsung terus menerus.

Ekonomi baru membutuhkan persyaratan tenaga kerja yang mampu mengembangkan sejumlah kemampuan luas antara ketrampilan teknis dan interpersonal. Higher-order thinking skills seperti pengambilan keputusan dan pemecahan masalah dan juga fleksibilitas, berpikir kreatif, penyelesaian konflik dan penanganan informasi dan sumber daya juga sangat dipersyaratkan dalam dunia kerja baru (Rojewski, 2009:24). Pekerja dalam ekonomi baru membutuhkan komitmen untuk belajar sepanjang hayat, dan organisasi-organisasi butuh memberikan on-going retraining kepada pekerja-pekerja agar tetap visibel.

Dalam ekonomi baru berbasis pengetahuan, *human capital* merupakan bagian terpenting dalam kompetisi pasar global dan pengetahuan diposisikan sebagai sumberdaya yang kompetitif (Boutin, Chinien, Moratis, Baalen: 2009). Tenaga kerja yang terdidik dengan baik merupakan elemen kunci untuk meraih daya saing dan kemakmuran atau kesejahteraan. Agar mampu bersaing dengan baik pekerja terus harus memperbaharui pengetahuan dan ketrampilannya dalam membuat produk-produk dan layanan bernilai tambah, efisien, dan efektif. Kemakmuran ekonomi dalam ekonomi global sangat bergantung pada kemampuan mengembangkan dan memperbaiki tenaga kerja yang tereduksi dengan baik.

D. Industri Kreatif

Ekonomi kreatif pada hakikatnya adalah kegiatan ekonomi yang mengutamakan pada kreativitas berpikir untuk *thinking new thing* tentang cara baru, model baru, barang dan jasa baru, pemasaran baru, usaha baru, distribusi baru, strategi baru, teknik baru, komersialisasi baru (Suryana, Yuliawati, Rofaida:2009; Basuki Antariksa:2012). *Creatives Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content* (UK DCMS Task force 1998 dalam Departemen Perdagangan RI 2008). Industri kreatif di Indonesia menurut Departemen Perdagangan RI tahun 2007 didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta. Ekonomi kreatif merupakan kapitalisasi dari intelektualias manusia sebagai *creative capital*. Ide atau gagasan adalah modal/*capital* yang dapat diwujudkan menjadi hak cipta, paten merek atau desain.

Di era kreativitas, kemajuan seseorang harus dilengkapi dengan kemampuan teknologi tinggi (*high-tech*) dengan hasrat mencapai konsep yang tinggi dan pikiran yang tinggi. Konsep tinggi terkait dengan kemampuan menciptakan keindahan artistik dan emosi dalam mengenali pola-pola dan peluang-peluang, menciptakan narasi yang indah menyejukkan dan menghasilkan temuan-temuan yang belum disadari oleh orang lain. Pikiran tinggi adalah kemampuan berempati, memahami esensi interaksi antar manusia, interaksi manusia dengan lingkungan

kebendaan baik benda hidup atau benda mati dan menemukan serta merasakan makna.

Subsektor yang merupakan industri yang berbasis kreativitas adalah: (1) Periklanan; (2) Arsitektur; (3) Pasar Barang Seni; (4) Kerajinan; (5) Desain; (6) Fesyen; (7) Video, Film, dan Fotografi; (8) Permainan Interaktif; (9) Musik; (10) Seni Pertunjukan; (11) Penerbitan dan Percetakan; (12) Layanan Komputer dan Piranti Lunak; (13) Televisi dan Radio; (14) Riset dan Pengembangan. Dampak terbesar industri kreatif ada pada subsektor Film, Video, dan Fotografi dalam peningkatan total perekonomian nasional sebesar Rp. 2,212 miliar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

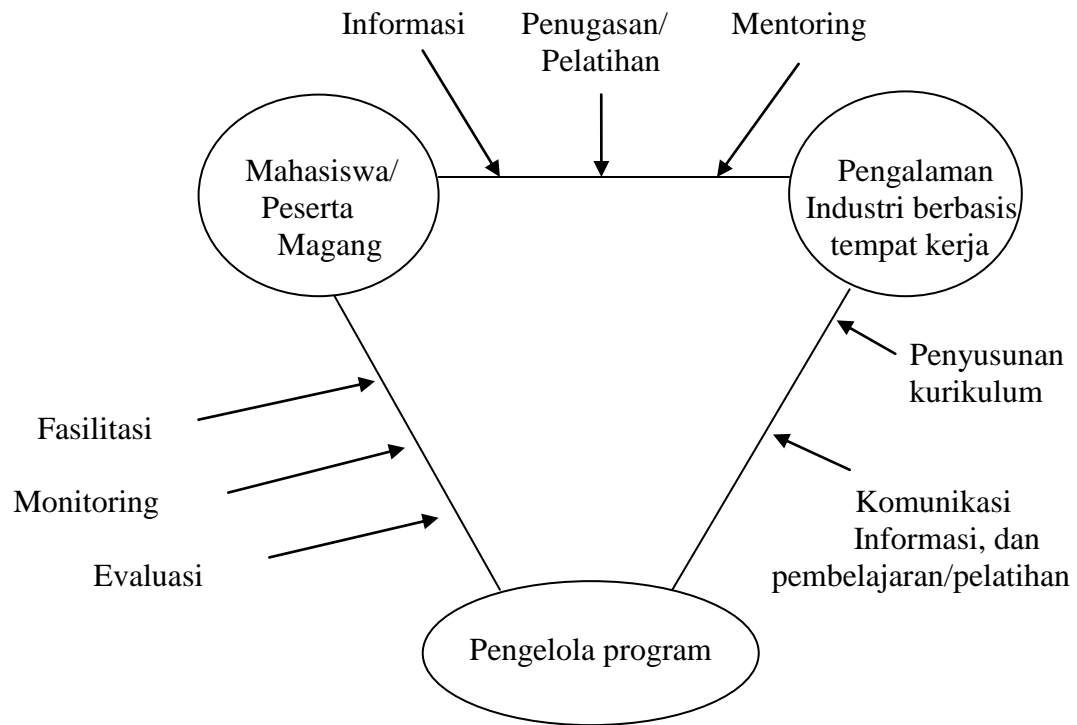
Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk atau model yang akan dihasilkan. Model pengembangan dalam penelitian ini berupa model konseptual dan model teoretik. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara rinci, dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoretik adalah model yang menggambarkan kerangka pikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik. Pengembangan model HOS4C pendukung industri kreatif pada penelitian ini disebut sebagai Model HOS4C pendukung Industri Kreatif berbasis tempat kerja. Pengembangan model konseptual dan teoretik melalui kegiatan FGD (*Focus Group Discussion*) dan eksperimen. Struktur model dan komponen model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja sebagai berikut :

1. Struktur Model

Struktur penyelenggaraan HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja yang dikembangkan terdiri dari 3 komponen yaitu: (1) mahasiswa, (2) pengalaman lapangan/industri berbasis tempat kerja, dan (3) pengelola program. Kegiatan yang dilakukan mahasiswa adalah: (a) mendapatkan informasi pengalaman industri baik bersifat umum maupun khusus, (b) melaksanakan penugasan/pelatihan dari mentor/instruktur, (c) memperoleh program bimbingan/mentorship dari

mentor/instruktur. Kegiatan pengalaman industri ialah (a) melakukan rekrutmen peserta pengalaman industri, (b) memberikan pembekalan dan seleksi, (c) mencari lokasi/tempat pengalaman industri, (d) melakukan koordinasi pelaksanaan dengan pengelola industri, (e) melakukan pelatihan pada peserta, (f) melaksanakan bimbingan dan mentoring peserta pengalaman industri, (g) melaksanakan evaluasi belajar dan program pengalaman industri. Kegiatan yang dilakukan oleh pengelola/instruktur program adalah: (a) melakukan perencanaan dan pengembangan kurikulum WBL, (b) melakukan informasi, komunikasi, pembelajaran/pelatihan yang bersifat umum maupun khusus tentang pengalaman industri. Selanjutnya pengelola/mentor/instruktur melakukan (c) kegiatan monitoring, (d) fasilitasi, dan (e) evaluasi. Monitoring merupakan suatu aktivitas pantauan terhadap para peserta program. Fasilitasi merupakan suatu aktivitas untuk penyelesaian masalah yang berkait dengan pembelajaran dan pengajaran/latihan maupun bimbingan di lapangan. Kegiatan evaluasi merupakan suatu aktivitas yang dilakukan pengelola/instruktur untuk mengamati perilaku mahasiswa dalam pembelajaran/pelatihan. Dalam penyelenggaraan HOS4C pendukung industri kreatif, fasilitasi diberikan kepada semua mahasiswa peserta dalam interaksinya dalam program pengalaman lapangan.

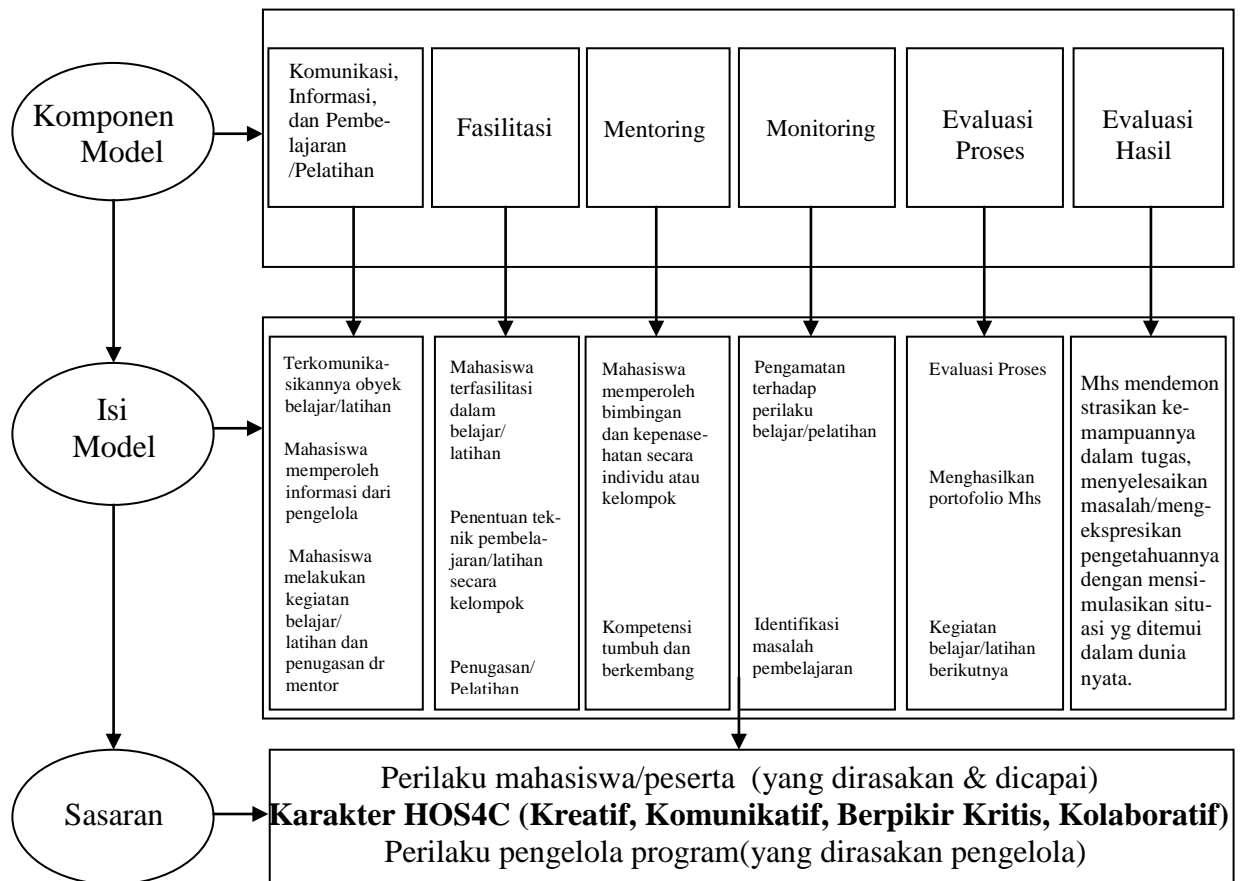
Struktur model seperti Gambar 1 berikut :



Gambar 1. Struktur model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja

2. Komponen Model

Sebuah model tentunya memiliki beberapa komponen dan setiap komponen terdapat isi didalamnya. Komponen dan isi tiap komponen dijelaskan pada Gambar 2.



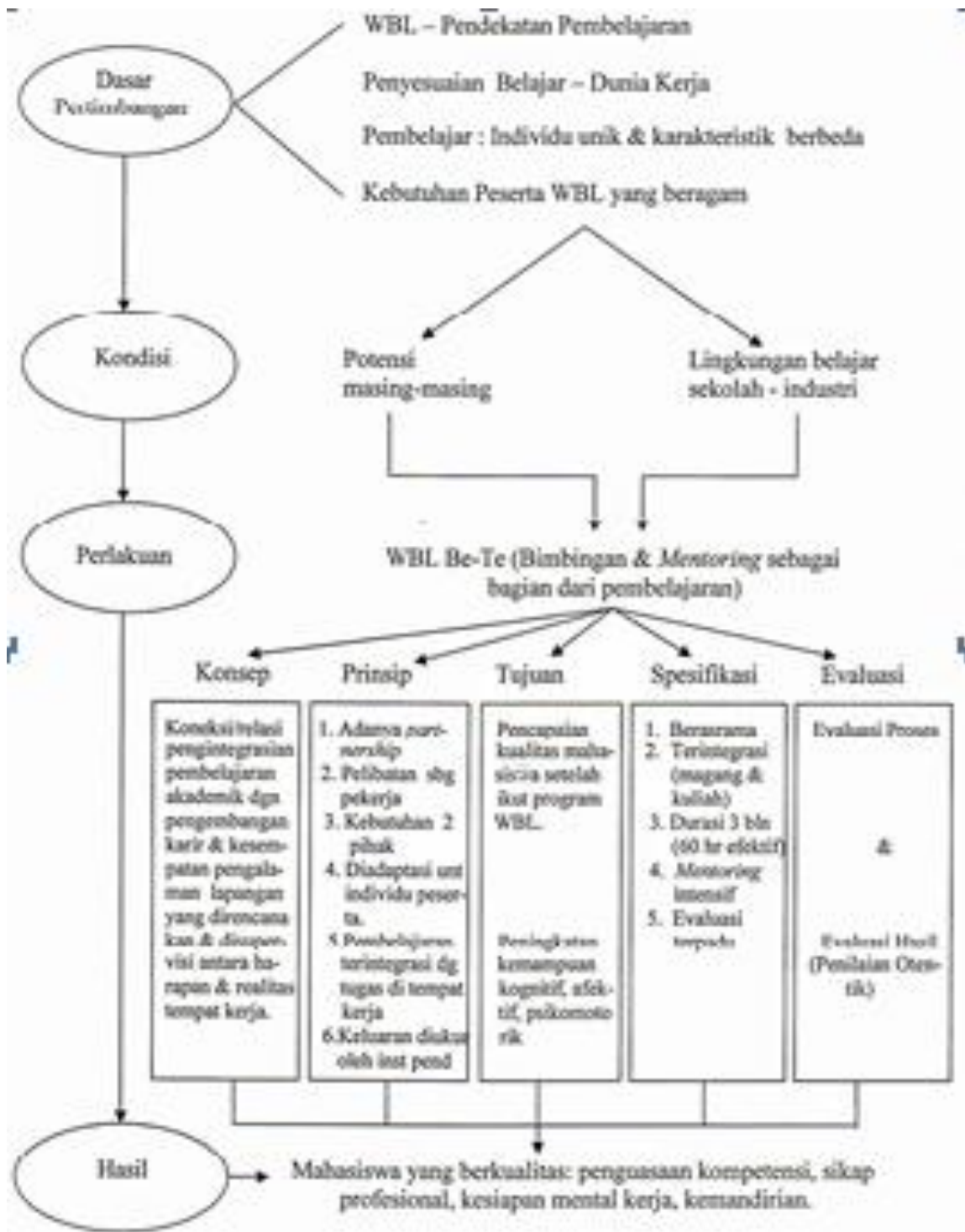
Gambar 2. Komponen dan isi tiap komponen model

Pada Gambar 2. komponen model terdiri atas komunikasi dan informasi, fasilitasi, *mentoring*, *monitoring*, evaluasi proses, dan evaluasi hasil, sedangkan isi dari tiap komponen sebagai berikut :

- a. Komunikasi dan informasi, terinformasikannya pengetahuan/*skill* dalam hal ini terkait dengan materi umum maupun khusus pengalaman lapangan/industri serta terjalinnnya komunikasi antara pengelola dengan mahasiswa.

- b. Fasilitasi merupakan penyediaan dan pemberian fasilitas sumber belajar untuk penyelesaian masalah kesulitan dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan.
- c. *Mentoring* merupakan tahapan inti dalam penyelenggaraan WBL ialah suatu pemasangan (*partnership*) yang disengaja dari person yang lebih trampil dan berpengalaman dengan seseorang yang lebih kurang trampil dan berpengalaman (mahasiswa) dengan tujuan yang disepakati agar seseorang menjadi tumbuh dan berkembang kompetensi spesifiknya.
- d. *Monitoring* merupakan aktivitas dari pengelola yaitu pengamatan perilaku mahasiswa, adapun kegiatan yang dilakukan dalam *monitoring* adalah :
 - 1. Melakukan identifikasi masalah yang ditemui mahasiswa. Bagi yang bermasalah dalam pembelajaran, mereka diberi bimbingan oleh mentor.
 - 2. Melakukan pengamatan perilaku dan perubahan kemampuan mahasiswa peserta. Apakah mereka mampu mengatasi masalah pembelajaran. Apakah ada perubahan dalam pengetahuan/keterampilan dan lain-lain yang sejenis yang terkait dengan pengetahuan dan ketrampilan mahasiswa.
- e. Evaluasi proses merupakan evaluasi yang dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta dapat memperagakan kompetensi yang dilatihkan. Ketika mahasiswa sedang melakukan pembelajaran/pelatihan, pada saat itu pengelola/instruktur melakukan evaluasi. Setiap mahasiswa memiliki porto folio hasil belajar. Porto folio secara sederhana diartikan sebagai kumpulan bukti-bukti pengalaman belajar/berlatih mahasiswa yang dikumpulkan sepanjang

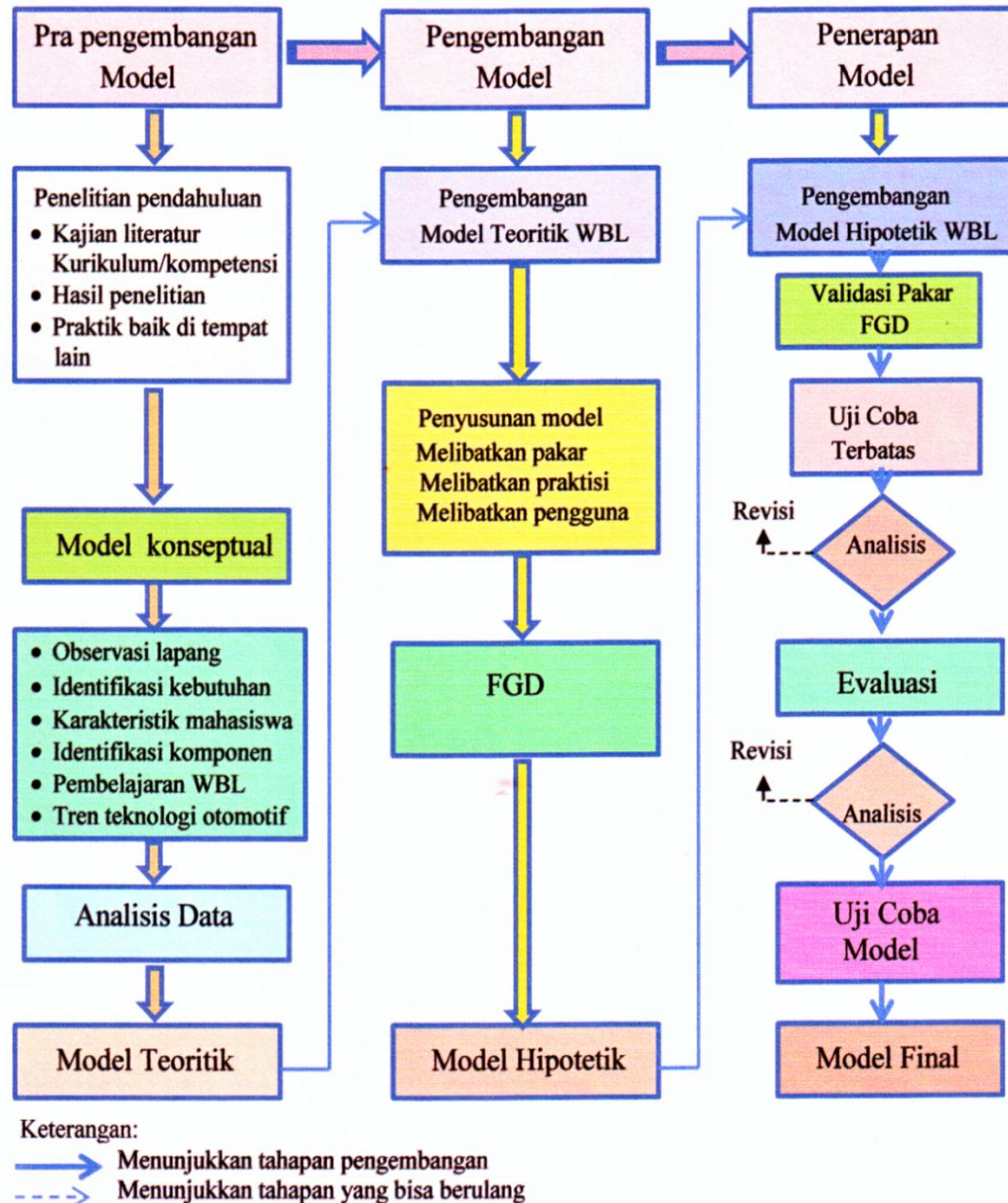
waktu penyelenggaraan WBL, misalnya 20 hari. Dalam konteks penilaian porto folio dapat berarti kumpulan karya atau data mahasiswa yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang diambil selama proses pembelajaran/pelatihan, digunakan oleh instruktur dan mahasiswa untuk memantau perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mahasiswa dalam masa latihan tertentu. Pencapaian porto folio berupa laporan kompetensi harian yang dicapai mahasiswa. Evaluasi hasil merupakan evaluasi otentik dimana mahasiswa mendemonstrasikan kemampuannya dalam tugas, menyelesaikan masalah atau mengekspresikan pengetahuannya dengan mensimulasikan situasi yang ditemui dalam dunia nyata. Kerangka pengembangan model dan proses pembimbingan/mentoring HOS4C pendukung industri kreatif dapat dikemukakan pada Gambar 3 dan Tabel 1.



Gambar 3. Struktur Pengembangan model

Tabel 1. Proses pembimbingan dan *mentoring* HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja dan dinamika yang terjadi dalam konteks belajar

Aktivitas	Tujuan	Metode/Teknik	Dinamika Sosial	Dinamika & Capaian psikologis
Konsentrasi di industri/Asrama/Pusdiklat/TC	Adaptasi dan Pengenalan	Pendekatan individu dan kelompok	Interaksi pemikiran tentang Praktik Industri (pengalaman industri) berbasis tempat kerja	Akrab, terbangun kepercayaan
Informasi ttg PI dengan Model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja	Identifikasi harapan mahasiswa	Diskusi/Sharing Pendalaman	Mahasiswa mengekspresikan harapan dengan focus PI	Membangun motivasi
Tatap muka/bimbingan oleh Mentor/Instruktur	Identifikasi masalah PI mahasiswa	Diskusi/Dialog Konsultasi	Mahasiswa/peserta menemukan masalah	Belajar dan bekerja
Mahasiswa menyusun rencana kegiatan. Mentor/instruktur sebagai nara sumber.	Proses belajar (Pemecahan masalah)	Partisipatif	Individu/kelompok	Membangun rasa tanggungjawab
Mahasiswa melakukan proses pembelajaran/pelatihan dalam rangka penyelesaian masalah.	Pemecahan (Fasilitasi)	Praktik langsung individu/kelompok. Diskusi Demonstrasi	Interaksi mahasiswa – mentor intensif	Puas dan kreatif
Mahasiswa mengulang/berlatih yang direncanakan dengan masalah lain, terjadi interaksi dengan teman-teman lain. Mentor memonitor	Internalisasi materi, pemecahan masalah lain	Praktik, diskusi, latihan	Mahasiswa dapat membantu mahasiswa lain	Mandiri



Gambar 4
Prosedur pengembangan Model Pengembangan HOS4C pendukung Industri Kreatif berbasis tempat kerja (diadaptasi dari Plomp)

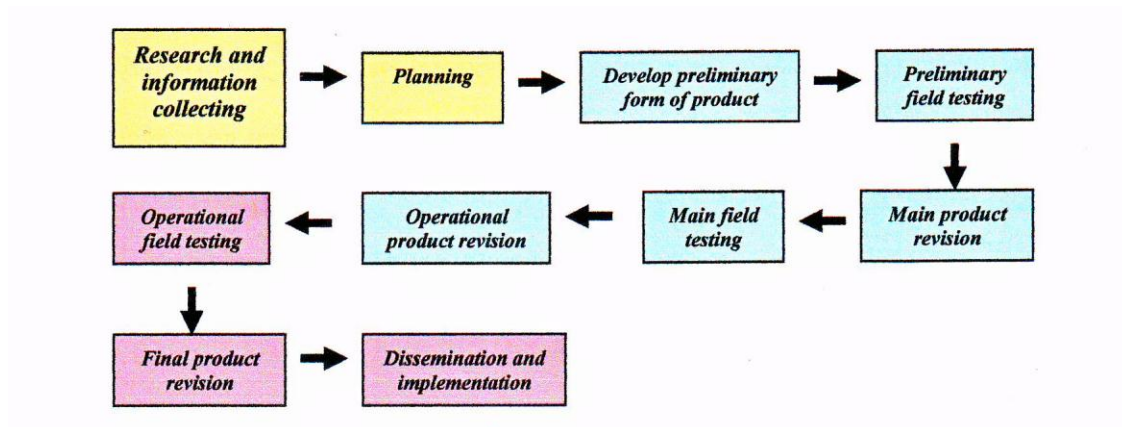
B. Penelitian *Research and Development* (R&D)

Penelitian riset dan pengembangan pendidikan sebagai suatu proses kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek terkait dengan pendidikan. Penelitian dan pengembangan pendidikan tidak hanya menekankan pada materi, namun juga menyangkut prosedur dan prosesnya (Borg & Gall, 1983: 772). Tujuan utama penelitian dan pengembangan sebagaimana dikemukakan Gay (1990: 10) bukan untuk menguji hipotesis, melainkan menghasilkan produk-produk kependidikan yang secara efektif dapat dimanfaatkan di dalam pendidikan/sekolah. Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian pengembangan yang diikuti dengan eksperimen. Paparan terdiri dari dua bagian. Pertama, uraian tentang aspek metodologi pengembangan dan kedua uraian tentang aspek metodologi pengujian produk.

Penelitian dan pengembangan dalam hal ini digunakan sebagai pendekatan untuk mengembangkan suatu model penyelenggaraan pembelajaran berbasis tempat kerja (WBL) pada pengembangan kapasitas SDI dalam bidang Industri Kreatif. Berdasarkan pendekatan penelitian tersebut diharapkan dapat dihasilkan suatu produk berupa model HOS4C pendukung industri kreatif yang memenuhi prinsip-prinsip *work-based learning* yang merupakan keniscayaan kerjasama antara institusi pendidikan dengan industri sebagai transisi dari sekolah ke bekerja.

Model pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model siklus *Research and Development* (R & D) yang direkomendasikan Plomp (1982) dan Cennamo & Kalk (2005: 6). Pengembangan menurut Plomp meliputi kegiatan studi pendahuluan

(*preliminary investigation*), pembuatan desain (*design*), merealisasikan desain (*realization/construction*), melakukan tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*), dan implementasi (*implementation*). Sedangkan model spiral Cennamo & Kalk, meliputi penentuan produk yang akan dikembangkan (*define*), membuat desain produk (*design*), peragaan (*demonstrate*), pengembangan (*develop*) dan penyajian (*delivery*). Dengan demikian model pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan penelitian pendahuluan (*preliminary investigation*), menentukan rencana dan arah pengembangan (*define*), pembuatan desain pengembangan (*design*), melakukan peragaan (*demonstrate*), pelaksanaan uji coba desain, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*), melakukan pengembangan (*development*), dan penyajian hasil pengembangan (*delivery*). Sedang menurut Borg & Gall (1989: 784-785) tahapan penggunaan metode R&D adalah :



Gambar 5. Tahapan penggunaan metode R&D menurut Borg & Gall (1989)

Berdasarkan model diatas, maka tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi kegiatan penelitian pendahuluan (*preliminary investigation*), menentukan

arah dan pembuatan desain pengembangan (*design*). Setelah itu melakukan peragaan (*demonstration*), melaksanakan uji coba desain, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*), melakukan pengembangan (*development*), dan menyajikan hasil pengembangan.

Tahapan pengembangan di atas secara garis besar dapat dipetakan menjadi tiga, yakni: (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan, dan (3) tahap penerapan model. Tahap pra-pengembangan model HOS4C pendukung industri kreatif mencakup kegiatan studi pendahuluan termasuk didalamnya mengkaji teori, literatur, dan hasil-hasil penelitian yang relevan serta melakukan observasi lapangan. Tahap pengembangan model mencakup kegiatan penentuan dan pembuatan rancangan model HOS4C pendukung industri kreatif dan menampilkan model termasuk penyusunan panduan dan petunjuk pelaksanaan model. Tahap penerapan model HOS4C pendukung industri kreatif meliputi uji coba, evaluasi dan revisi, validasi, dan penyajian produk akhir.

C. Prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan-tahapan sebagaimana telah dipaparkan di atas, meliputi melakukan studi pendahuluan dengan melihat realitas empirik dan mengkaji teori-teori yang relevan, menentukan prototip dan membuat rancangan produk, menampilkan rancangan (peragaan), melakukan uji coba, evaluasi dan revisi, mengembangkan lanjutan atas produk yang telah diujicobakan, kemudian menyajikan/mengimplementasikan produk akhir. Prosedur

pengembangan model HOS4C pendukung industri kreatif dibagi dalam 3 kelompok kegiatan, yakni pra-pengembangan, pengembangan dan penerapan model secara operasional dijabarkan dalam uraian berikut:

1. Tahap Pra-pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai penyelenggaraan program pengalaman praktik industri (WBL) yang sarannya peningkatan kualitas sumber daya insani lulusan program pendidikan vokasi di berbagai bidang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung pada penyelenggaraan program pendidikan vokasi dan model HOS4C pendukung industri kreatif (6 PTN dan PTS di DI Yogyakarta/Jawa Tengah dan 6 PTN/PTS penyelenggara pendidikan vokasi dengan praktik baik yang sudah lama menyelenggarakan model pengalaman industri), melakukan identifikasi terhadap temuan-temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan, dan menelaah berbagai konsep dan teori yang berkaitan dengan penyelenggaraan WBL. Selain itu juga dikaji mengenai ruang lingkup produk (penyelenggaraan WBL), keluasan penggunaan dan kondisi pendukung, keunggulan dan kekurangan model penyelenggaraan yang dilaksanakan saat ini, dan mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan produk (model) yang dikembangkan. Kegiatan-kegiatan di atas berfungsi sebagai analisis kebutuhan yang menjadi landasan bagi pengembangan model HOS4C pendukung industri kreatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

2. Tahap pengembangan konseptual

Dalam tahap pengembangan ini dirumuskan arah pengembangan model HOS4C

pendukung industri kreatif berdasarkan kebutuhan transisi dari sekolah/kampus ke bekerja beserta ruang lingkupnya. Langkah-langkah dalam tahapan ini meliputi penentuan konsep, isi, struktur produk/model HOS4C pendukung industri kreatif, pembuatan rancangan model HOS4C pendukung industri kreatif, dan menampilkan model tersebut. Sebelum langkah-langkah tersebut ditempuh perlu ditentukan sasaran penyelenggaraan WBL, konstruk dan batasan aspek-aspek yang melingkupinya. Sasaran penyelenggaraan WBL ini adalah peningkatan kualitas hasil belajar dalam pengalaman industri. Penyelenggaraan WBL sebagai suatu proses belajar terdiri dari dimensi kompetensi, sikap mental kerja, kesiapan kerja, sikap profesional, kemandirian.

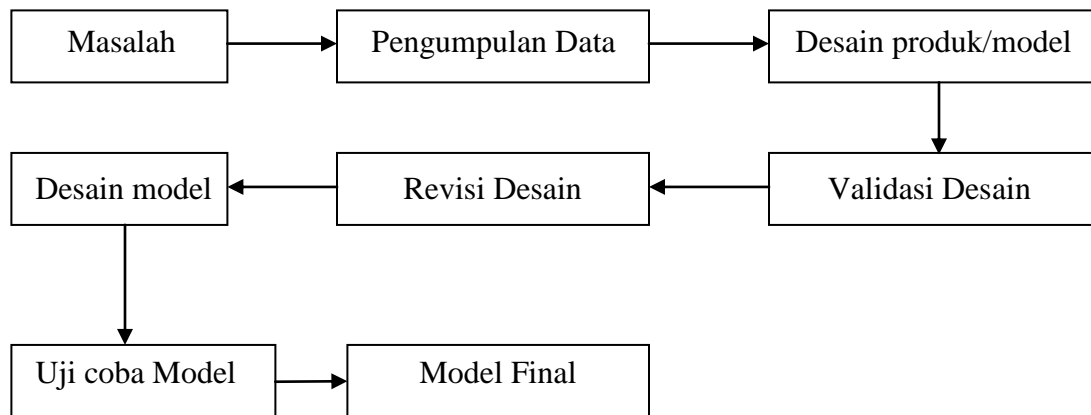
Langkah selanjutnya adalah menentukan model pengembangan penyelenggaraan WBL. Guna mendapatkan informasi secara komprehensif mengenai penyelenggaraan WBL, dalam penelitian ini dikembangkan model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja yang memanfaatkan fasilitas dunia kerja/industri. Setelah itu dibuat rancangan prototipe model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja dan menampilkannya kepada para praktisi (dosen/instruktur, pakar) yang memiliki keahlian yang relevan dengan berbagai bidang yang diteliti. Pelibatan praktisi dan akademisi tersebut untuk menilai rancangan model yang dikembangkan. Pelibatan para praktisi dan akademisi dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD).

3. Tahap penerapan model

Pembuatan rancangan pengembangan model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja yang dihasilkan pada tahap pengembangan model merupakan model teoretik atau prototipe semi sempurna yang akan dikembangkan lebih lanjut. Model teoretik/prototipe tersebut menjadi acuan bagi tahapan pengembangan lanjutan, yakni pemantapan prototipe produk rancangan.

Tahapan penerapan model ini mencakup kegiatan uji coba yang dilanjutkan dengan evaluasi dan revisi, kegiatan pengembangan lebih lanjut dan implementasi. Sasaran kegiatan pada tahap ini dalam rangka pemantapan dan memvalidasi prototipe model HOS4C pendukung industri kreatif yang efektif dan efisien serta terpadu. Berdasarkan prototipe model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja tersebut selanjutnya disusun instrumen pengukuran variabel yang terlibat dalam penelitian. Desain model yang berhasil disusun beserta instrumen dan perangkatnya (panduan dan pedoman pelaksanaan) tersebut merupakan prototipe yang akan dikembangkan secara berkelanjutan.

Pada akhir fase *delivery* dilakukan difusi melalui kegiatan telaah dari pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan, pengguna model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja, manajemen pengelola, dan selanjutnya di buat laporan akhir. Prosedur pengembangan ditunjukkan dalam Gambar 6.



Gambar 6. Prosedur pengembangan Model

1. Masalah

Penelitian berangkat dari adanya masalah. Masalah akan dapat diatasi melalui R & D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem/mekanisme yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah. Masalah yang selama ini ada atau terjadi dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis tempat kerja atau pengalaman industri di pendidikan vokasi di berbagai bidang industri kreatif diantaranya adalah pendekatan-strategi-taktik-metode penyelenggaraan pengalaman industri yang belum terpadu. Pendekatan sering tidak dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran secara utuh. Umumnya baru peningkatan secara teknis bidang studi/kompetensi teknis, sedangkan kemampuan lain seperti sikap, kultur, kreativitas tidak tercapai.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam rangka mendapatkan data empirik tentang penyelenggaraan pengalaman industri atau penerapan *work-based learning* dilakukan setelah merumuskan masalah. Data dipergunakan untuk menyusun desain model penyelenggaraan yang dikembangkan. Data empirik dikumpulkan dari mahasiswa peserta WBL di berbagai industri kreatif. Berdasarkan teknik analisis data yang sudah ditetapkan, sampel dalam penelitian yang selanjutnya sebagai data dianalisis dengan bantuan program komputer SPSS 17.0 dengan jumlah variabel tertentu yang berbeda antara bidang industri kreatif satu dengan lainnya untuk deskripsi data uji beda. Untuk mengantisipasi terjadinya berbagai kemungkinan yang tidak diinginkan dan masih terdapat mahasiswa yang representatif maka sampel ditambah 2 %. Total jumlah sampel yang dianalisis minimal 50 orang. Penentuan sampel secara acak dari populasi peserta program pengalaman industri di berbagai bidang kreatif dalam satu waktu musim PI/PKL/KP di lingkungan perguruan tinggi bidang industri kreatif di DIY/Jawa Tengah maupun propinsi lain.

3. Desain produk

Sebuah model tentunya memiliki konsep yang jelas, yang selanjutnya dari konsep model tersebut diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat dipergunakan sebagai pegangan dalam menjalankan/mengaplikasikan model tersebut. Adapun struktur model dijelaskan pada Gambar 6 selanjutnya komponen dan isi model

dijelaskan pada Gambar 7. Langkah-langkah prosedur pengembangan model dapat dijelaskan pada Gambar 8. Spesifikasi model telah dijelaskan pada di bab II.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses penetapan model yang dikembangkan, apakah model yang dikembangkan sudah sesuai. Penetapan model dengan mendiskusikan dengan para ahli dalam *focus group discussion* (FGD) yang dilaksanakan 2 kali di pascasarjana dan di lapangan/industri kreatif. Apabila belum mencapai desain model harus dilakukan revisi.

5. Revisi desain

Apabila model yang dikembangkan terdapat kekurangan dan belum mencapai desain yang ideal dan dapat diterapkan model perlu dilakukan revisi. Beberapa langkah yang ditempuh dalam melakukan revisi desain model yang dikembangkan, yaitu sebagai berikut: (a) meninjau ulang instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data; (b) meninjau ulang responden, apakah terdapat responden yang *outlayer*; (c) merujuk hipotesis yang disusun; (d) merujuk konsep yang telah dibangun; (e) meninjau ulang teori yang digunakan untuk membangun konsep tersebut. Selanjutnya setelah dilakukan revisi desain model awal, desain yang "baru" atau disebut model modifikasi divalidasi ulang. Langkah validasi serta konsep yang digunakan dalam melakukan validasi ulang seperti pada tahapan nomor 4 di atas.

6. Desain model yang dapat diterapkan

Apabila hasil validasi model telah mencapai yang dikehendaki desain model dapat disebut sebagai model "hipotetik". Kriteria capaian model jika dapat diterapkan di lapangan dan peserta FGD menyetujui desain yang telah dibuat. Walaupun kriteria telah terpenuhi atau model tidak ditolak, namun masih disebut sebagai model hipotetik. Dikatakan model hipotetik karena secara rasional model tersebut telah baik, tapi keefektifan model belum teruji dalam Uji Coba Model secara empirik.

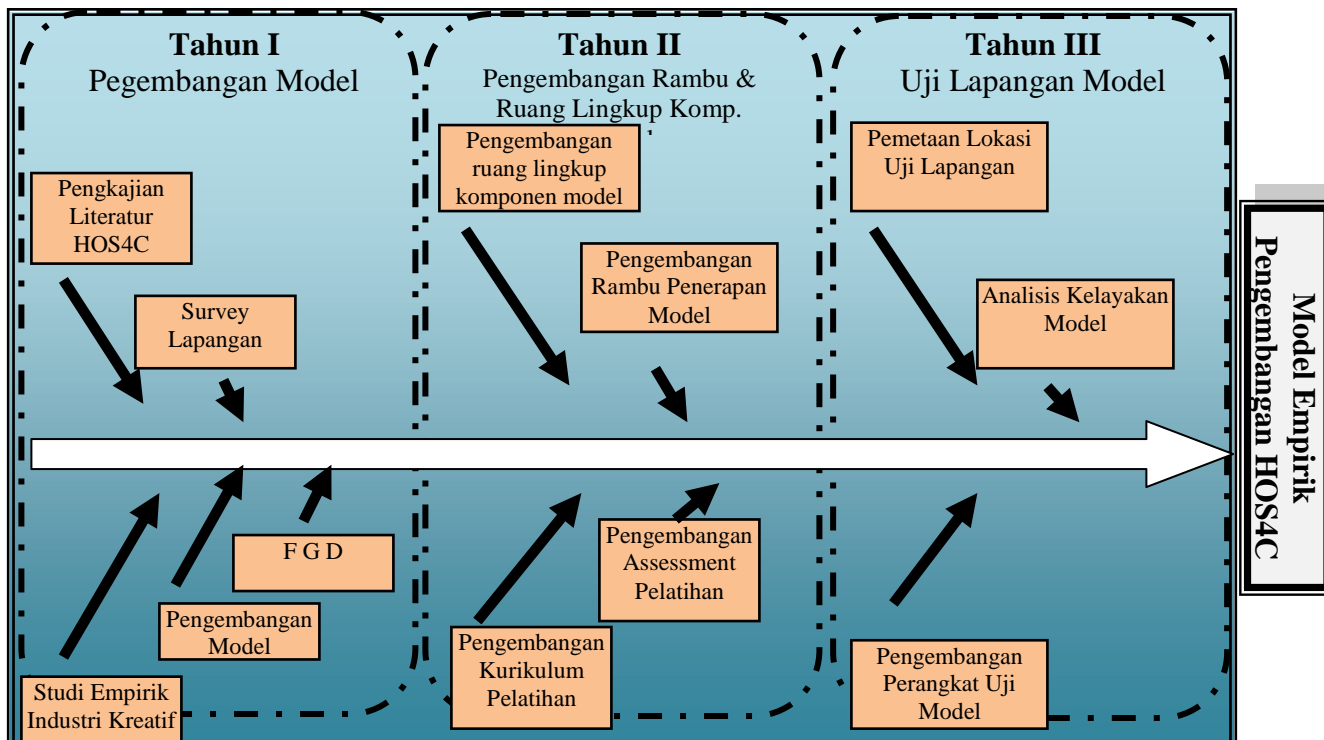
7. Uji coba model

Uji coba yang dimaksudkan pada tahapan ini adalah uji coba di lapangan. Pengujian dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi apakah model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja lebih efektif dibanding dengan model penyelenggaraan praktik industri konvensional. Dalam uji coba model juga dilakukan observasi tentang *out put* model terhadap perubahan perilaku mahasiswa sesudah mengikuti WBL. Dari *output* model akan dilakukan analisis tentang kecenderungan perubahan perilaku mahasiswa. Melalui uji coba terbatas (25 September 2013 – 25 Oktober 2013) dan Uji Coba model (01 Nopember 2013 – 25 Desember 2013), akan dilakukan analisis model, pengukuran variabel dan respon manajemen sebagai pengguna model.

8. Model Final

Bila model yang dikembangkan tersebut telah dinyatakan efektif dalam pengujian di lapangan, model tersebut merupakan model final. Selanjutnya dapat dilakukan langkah berikutnya yaitu diseminasi terhadap model atau penyebaran model secara massal.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan melibatkan berbagai metode melalui pendekatan kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: tahap penelitian, tahap pengembangan, dan tahap validasi model seperti dijelaskan pada Gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Peta Jejak Penelitian Model Pengembangan HOS4C

Penelitian dilaksanakan di Yogyakarta, Solo, dan Semarang. Pengumpulan data dikelompokkan menjadi dua yaitu: studi pendahuluan dan pengembangan model serta validasi model. Pada studi pendahuluan dipilih teknik studi literatur, angket, observasi, dan dokumentasi. Pada pengembangan model digunakan teknik analisis, desain, dan pengembangan model awal yang kemudian diteruskan dengan FGD.

Survei lapangan dan studi empirik dilakukan dengan mengambil berbagai industri kreatif yang meliputi Subsektor yang merupakan industri yang berbasis kreativitas seperti: (1) Periklanan; (2) Arsitektur; (3) Pasar Barang Seni; (4) Kerajinan; (5) Desain; (6) Fesyen; (7) Video, Film, dan Fotografi; (8) Permainan Interaktif; (9) Musik; (10) Seni Pertunjukan; (11) Penerbitan dan Percetakan; (12) Layanan Komputer dan Piranti Lunak; (13) Televisi dan Radio; (14) Riset dan Pengembangan di kota Yogyakarta, Solo, dan Semarang. Tabel 1 menunjukkan responden yang terpilih di tiga kota:

Tabel 2. Responden industri pendukung kreatif

Yogyakarta	Solo	Semarang
1. Alvin Photography	1. Cendana offset	1. Bandeng Juwana
2. Bakpia Pathok Jaya 25	2. Mataya Art & Heritage	2. Kampung Batik Smg
3. Bentara Budaya	3. Rempah Rumah Karya	3. Tahu Baxo Bu Puji
4. Didik Nini Thowok Entertainment LPK Natya Lakshita	4. Batik Mahkota Laweyan	4. TV KU (Stasiun TV Kampus Universitas Dian Nuswantoro)
5. Gameloft	5. PIXIA Graphic Design Studio	5. Warna Ad Periklanan, penerbitan dan percetakan
6. Kerajinan Kulit Manding	6. Raden Rattan & Handcraft Centre	
7. Pasar Seni Gabusan, Bnatul	7. Industri Roti Ganep	

Yogyakarta	Solo	Semarang
8. Joganimations & Padepokan Animasi	8. Solo Radio	
9. Kaboel handcraft Kasongan		
10. Kedai Digital Corporate		
11. Kriserrastona Arsitek		
12. Majalah Kreatif, Bantul		
13. Rumah Makan Mataram Indah		
14. Taman Pintar		
15. Tom's Silver Kerajinan Perak		
16. YUNGKI EDUTOYS		

D. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun I (2013)							
		Bulan ke							
		4	5	6	7	8	9	10	11
1.	Persiapan								
2.	Penyusunan Instrumen								
3.	Pengembangan Model								
4.	FGD								
5.	Uji Coba								
6.	Revisi Hasil Uji Coba								
7.	Analisis, penyusunan laporan								
8.	Seminar Hasil dan Pelaporan								
9.	Pengembangan rambu2 dan ruang lingkup komp.model								
10	Uji Lapangan Model Empirik								
11	Laporan Kemajuan								

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data

Hasil Survei lapangan dan studi empirik dapat dilaporkan sebagai berikut:

1. Alvin Photography

- a. Narasumber : Alvin
- b. Jabatan : *Founder*
- c. Total Karyawan : 6 orang
- d. Bidang Usaha : Profit
- e. Sektor Usaha : Jasa Fotografi dan Sekolah Fotografi
- f. Visi & Misi : Dirahasiakan (*confidential*)
- g. Alamat : Jl Anggajaya III, Condong Catur, Yogyakarta
- h. No. Telepon : 0274-3000089
- i. Ringkasan hasil wawancara :

Alvin Photography berdiri pada tahun 2009. Konsep pengembangan sumber daya manusia dilakukan dengan mengedukasi cara membuat karya yang baik, dan cara kerja yang professional. Alvin mengungkapkan bahwa *softskill* berpengaruh pada hasil kerja. Adapun *softskill* yang dikembangkan yaitu cara berkomunikasi, profesionalitas dalam bekerja, dan etika. Alvin photography juga mengembangkan *softskill* 4C, dengan urutan prioritas komunikasi, kolaborasi, kreatifitas dan berfikir kritis.

Pengembangan ketrampilan terhadap karyawannya dilakukan dengan memberikan keleluasaan terhadap karyawan (terutama fotografer) untuk dapat senantiasa bereksplorasi untuk mengasah ketrampilan dalam memotret objek.

Pola pengembangan *softskill* yang dilakukan yaitu pertama, memberikan kesempatan karyawan untuk membuat karya setiap bulannya dengan mensupport fasilitas, seperti studio, makeup, kostum, dan berbagai keperluan lainnya; kedua, membebaskan karyawan untuk memberikan ide-ide baru untuk perusahaan; ketiga, mengedukasi karyawan untuk berkomunikasi dengan profesional baik dengan customer maupun dengan sesama tim dari cara bicara, sikap, perilaku; keempat, mengedukasi karyawan untuk dapat bekerja sama dalam tim, pembagian tugas, dan saling membantu.

j. Skema Pengembangan Ketrampilan dan *Softskill*

Belum diketahui

k. Analisis SWOT

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> - Bidang fotografi sangat otentik dengan kreatifitas - Selera klien dapat diakomodir dengan berupaya mengoptimalkan peralatan yang ada (berfikir kritis, kreatif) 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjektifitas terhadap seni fotografi
Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> - Calon klien tertarik karena hasil karya dan berbagai testimony dari para klien sebelumnya. (komunikasi) 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak pesaing bidang fotografi yang memiliki keunggulan yang sama

1. Dokumentasi :



sumber : Alvin Photography

2. Bakpia Pathok Jaya 25

Nama perusahaan	: Bakpia Pathok Jaya 25
Nama manajemen/pimpinan	: Arlen Sanjaya
Bidang gerak	: Kuliner
Jumlah Karyawan	: 50 orang
Alamat	: Jl. Sanggrahan Pathuk NG 1/504, Yogyakarta
Telpon	: 0274 513904
Visi & Misi	:

Bakpia Pathok 25 dirintis oleh ibu dari pimpinan bakpia Bapak Arlen Sanjaya yaitu Ibu Tan Aris Nio. Beliau memulai usaha ini dari proses coba-coba dengan

hanya satu orang pegawai saja serta dibantu oleh lima putra putri beliau. Bakpia sebenarnya berasal dari negeri Cina dengan nama Tau Luk Pia, yang memiliki arti kue kacang hijau. Kue ini mulai diproduksi di kampung Pathuk Yogyakarta sejak tahun 1948. Di tahun 1980an, nama Bakpia Pathok 25 sudah dipatenkan menjadi merk dagang dengan diiringi perubahan kemasan dari besek ke kardus. Di saat yang sama, ide tersebut diikuti dengan munculnya bakpia-bakpia lain dengan *merk* dagang yang sama dengan nomor berbeda. Demikian pesatnya perkembangan industri bakpia hingga menjadi salah satu ciri khas kuliner di kota Jogja hingga sekarang ini.

Bakpia Pathok merupakan salah satu industry kreatif yang bergerak pada bidang profit. Perusahaan ini memperoleh keuntungan dari penjualan produknya berupa bakpia. selain aktivitas penjualan perusahaan ini juga bergerak pada bidang non profit berupa kegiatan-kegiatan socialnya. Mereka merasa masih ada/masih banyak karyawan yang kekurangan dalam segala hal dan membutuhkan bantuan salah satunya dari mereka. Kegiatan social yang dilakukan hanya pada karyawannya saja jika ada masalah atau musibah.

Bakpia pathok dipimpin langsung oleh pemilik perusahaan (*owner*) tetapi dibantu juga oleh beberapa bagian yaitu, bagian administrasi, bagian pemasaran, dan bagian produksi. Industry ini membutuhkan tenaga kerja yang mempunyai keterampilan tangan dalam pengeolahan bakpia ini, selain itu, mereka juga membutuhkan SDM dalam bidang ekonomi, akuntansi dan manajemen. Industri ini merupakan indurtri keluarga dan merupakan indutri yang mengutamakan rasa kekeluargaan. Setiap perekrutan karyawan pun masih menggunakan system keluarga,

ntah itu keluarga dari karawan atau keluarga dari pemilik sendiri. SDM yang dibuthkan pun sebenarnya tidak harus dari lulusan boga atau yang lainnya, disini asal mereka mempunyai kemampuan dalam pengeolahan dan pembuatan bakpia mereka bisa diterima. Namun, sebelum benar-benar ditetapkan sebagai salah satu karyawan di industry tersebut, karyawan-karyawan harus dtraining selama 6 bulan, setelah itu mereka sudah dipercaya untuk bekerja sendiri. Untuk meningkatkan kemampuan skill SDM, pengembangan kreatifitasnya lebih dipercayakan ke SDMnya sendiri. Kemampuan skill setiap individu juga lebih dipercayakan kepada SDM itu sendiri.

Industri bakpia ini mengembangkan *softskill* HOS4C, komunikasi dan kerjasama sangat dibutuhkan dalam pembuatan bakpia ini, hubungan antara pimpinan dengan karyawan, karyawan dengan karyawan, dan pembeli dengan karyawan sangat diutamakan dalam industry ini. Kemampuan/kecakapan komunikasi dalam pemasaran produk sangan diperlukan. *Softskill* yang lebih dominan dalam industry ini adalah kerjasama dan komunikasi. Untuk *Softskill* kreatifitas pan pengembangan inovasi baru dalam produk ini biasanya dilakukan oleh pimpinan langsung. Biasanya pimpinan turun tangan dalam pembuatan inovasi rasa baru.

Industri bakpia phatuk 25 ini juga ikut berperan aktif pada dunia pendidikan dan mereka juga bekerja sama dengan dinas pariwisata dalam hal pengenalan oleh – oleh khas jogja ini. Biasanya ada tukang becak yang datang membawa para pembeli, para tukang becak itu akan mendapatkan kupon dan secara rutin akan diundi setiap akhir tahun. Selain itu mereka juga bekerjasama dengan sekolah – sekolah atau perguruan tinggi yang ada dari seluruh Indonesia dalam kegiatan magang, penelitian

dan industri ini pun menerima kunjungan industri yang dari sekolah-sekolah atau perguruan-perguruan tinggi untuk melihat secara langsung prosese pembeuatan bakpia phatok ini. Dokumentasi :

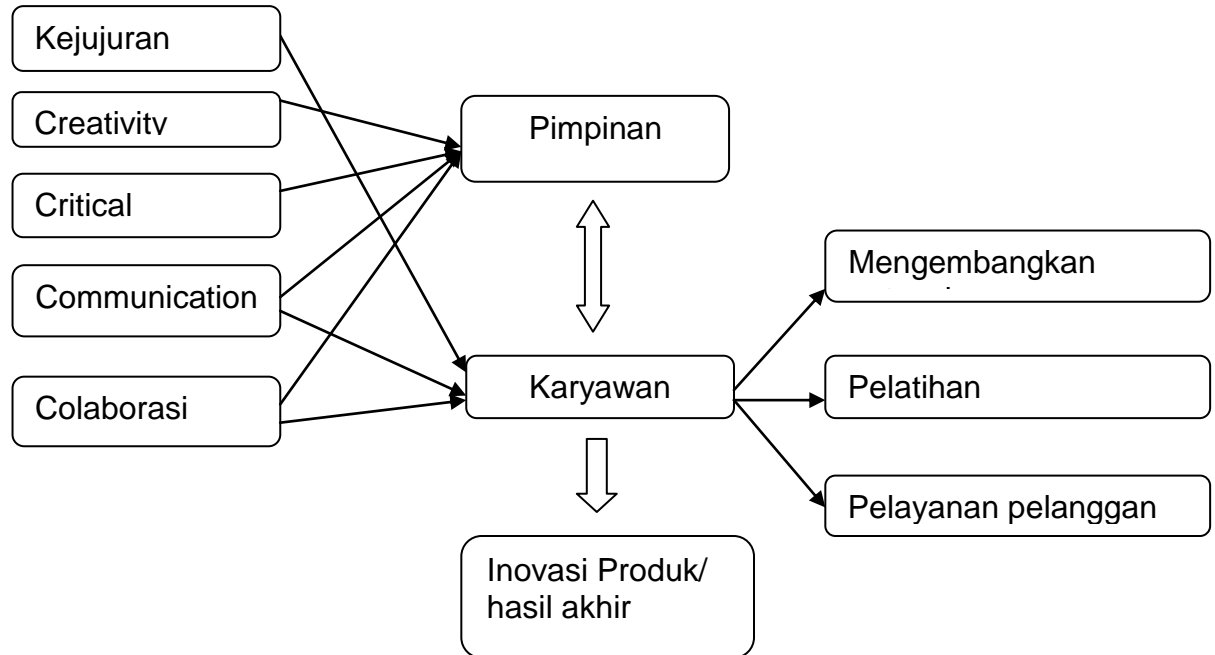




Analisis SWOT.

S (Strength) = kekuatan	= Selalu menjaga kualitas. Tidak menggunakan bahan pengawet. Komunikasi dan kolaborasinya cukup kuat Branding kuat/namanya sudah terkenal. Pegawai yang mamadai Peralatan yang cukup
W (Weakness) = Kelemahan	= Inovasinya hanya dilakukan oleh pemiliknya sendiri Belum ada tambahan rasa baru
O (opportunity) = Peluang	= Sebagai salah satu khas jogja
T (Threat) = Ancaman	= Banyak bermunculan industry kreatif di bidang makanan.

Skema Ketrampilan Dan Pengembangan Softskill



3. Bandeng Juwana Elrina Semarang

Nama Perusahaan : BANDENG JUWANA ELRINA

Nama Direktur : dr. Daniel Nugroho Setiabudhi

Bidang gerak : kuliner (olahan ikan bandeng)

Jumlah karyawan : 600 karyawan (seluruhnya)

Alamat : Jl. Pandanaran 57, Semarang

No. Telpon : +62.811.27.7575

E-Mail : customerservice@bandengjuwana.com

Website : <http://www.bandengjuwana.com>

Visi :

PT. Bandeng Juwana adalah wujud kasih dan berkat Tuhan serta pengamalan kasih.

Misi :

PT. Bandeng Juwana adalah memacu kreatifitas para pekerja untuk dapat menciptakan produk-produk baru yang berkualitas.

Profil dan Perkembangan Usaha:



Bandeng Juwana Toko Lama



Bandeng Juwana Toko Baru

Dari awal berdirinya bandeng juwana kami selalu belajar menggunakan kepekaan untuk mencari peluang - peluang bisnis .

Contohnya yang telah dilakukan toko kami antara lain :

- Kami melihat toko lain pada waktu lebaran tutup, dan kami melihat pembeli yang ingin berbelanja di Pandanaran berlebihan. Ketika melihat peluang ini maka kami bisa menfaatkannya dengan membuka toko kami pada waktu lebaran.
- Para pembeli dari toko lain sering mengeluh kalau di toko lain kasirnya galak-galak maka kami berusaha supaya kasir di toko kami tidak galak.
- Kami melihat di toko lain timbangannya di dalam dan para konsumen tidak puas karena konsumen tidak tahu apakah timbangannya benar atau tidak. Maka kami menempatkan timbangan diluar, supaya konsumen bisa melihat langsung bandeng yang mereka beli ditimbang.

- Konsumen juga pernah memberi masukan, karena dia tidak bisa memilih sendiri bandeng yang mau mereka beli. Maka kami menaruh bandeng diluar, supaya konsumen bisa memilih bandeng sendiri sesuai dengan yang mereka inginkan.
- Di toko lain tidak ada bagian khusus untuk paketan maka di toko kami menyediakan bagian khusus untuk paketan.
- Kami juga memberikan kualitas pelayanan yang baik. Dengan membentuk tim Customer Service saat ini.

Dalam membuka usaha ini kami senantiasa berusaha melayani orang dengan baik dengan cara menerima kritik dari konsumen. Hal itulah yang membuat toko kami setiap tahunnya mengalami kemajuan, kemanapun kami pergi kami selalu memperhatikan usaha/toko-toko yang ramai dan apa yang baik di toko-toko itu kami terapkan di toko kami. Kami juga mendengarkan keluhan-keluhan dan nasihat-nasihat dari orang-orang yang lebih berpengalaman. Contohnya kami menggunakan jasa seorang konsultan untuk mendidik karyawan kami mengenai ***Emotional Intelligent & Leadership***.

Hal – hal yang diberikan antara lain :

1. Teknik – teknik melayani

Contohnya :

- Kalau kita dimarahi pembeli apa yang kita lakukan
- Kalau kita membuat kesalahan apa yang kita lakukan
- Bagaimana memecahkan permasalahan-permasalahan

2. Belajar dari produk orang lain dan juga belajar dari kesalahan orang lain

Contohnya :

- Membeli produk-produk lain dipotong-potong dan kita bandingkan dengan produk kita, karyawan disuruh untuk mencoba jika lebih baik produk orang lain maka kita mau untuk berubah.

3. Leadership untuk tiap Kepala Bagian

PRINSIP KERJA BANDENG JUWANA GROUP

1. BERTUMBUH MENJADI BESAR DALAM KASIH
2. KREATIVITAS DAN BERKUALITAS
3. SALING MENGUNTUNGKAN

Adapun pengertian secara menyeluruh Prinsip Kerja Bandeng Juwana Group adalah sbb :

1. BERTUMBUH MENJADI BESAR DALAM KASIH

Setiap pertumbuhan dan kemajuan yang telah dicapai dan dialami oleh Bandeng Juwana Group adalah merupakan suatu perwujudan kasih dan berkat dari Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu keberadaan Bandeng Juwana Group di tengah – tengah maraknya dunia usaha yang terus menerus berkembang ini adalah untuk mengamalkan kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Sesama Manusia. Sehingga Bandeng Juwana Group selalu berusaha untuk mengutamakan kasih dalam menjalankan usahanya baik untuk karyawan, pelanggan dan lingkungan masyarakat sekitar.

2. KREATIVITAS DAN BERKUALITAS

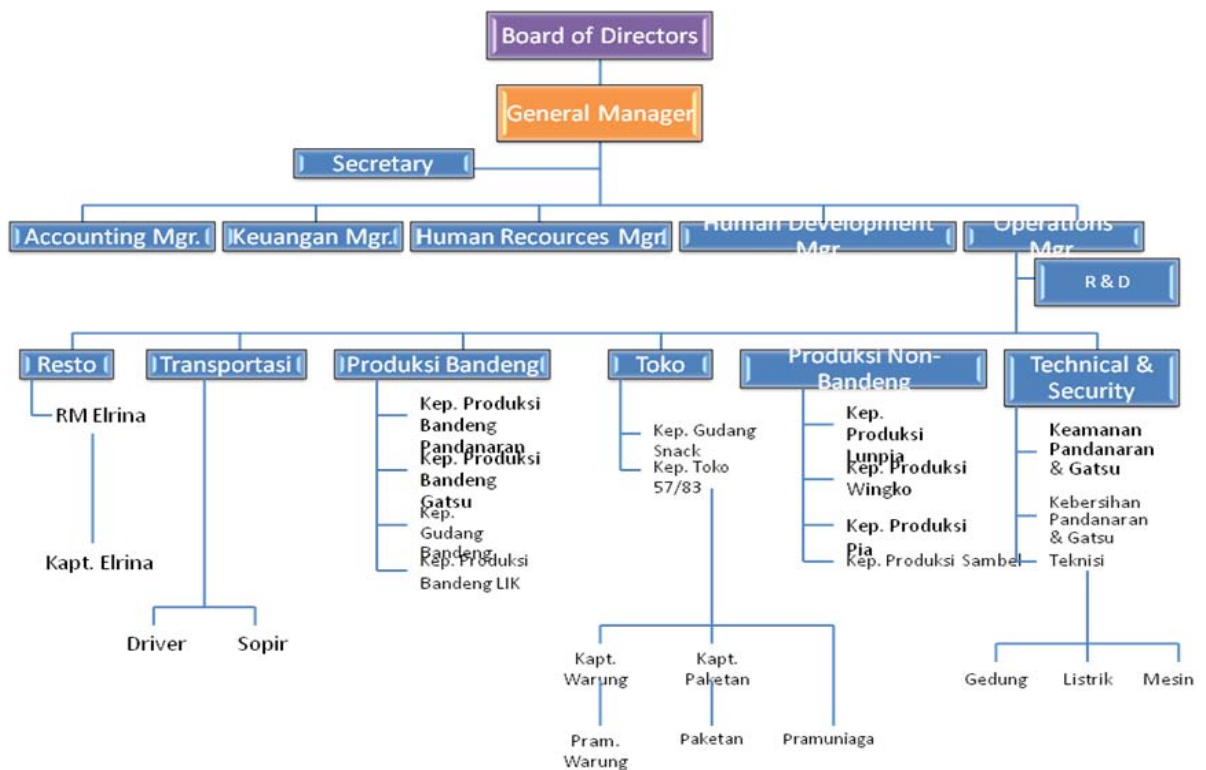
Perkembangan dan pertumbuhan Bandeng Juwana Group tidak lepas dari Kreativitas untuk mampu menciptakan produk-produk baru yang berkualitas. Dengan adanya ide-ide dan gagasan-gagasan baru yang terus menerus ini diharapkan bisa menambah kepuasan untuk pelanggan.

Dan Bandeng Juwana Group berupaya untuk selalu memperhatikan kualitas baik itu mengenai rasa, bentuk produk, pengemasan, kebersihan dan pelayanan, sehingga Bandeng Juwana Group senantiasa berusaha untuk memberikan yang terbaik untuk pelanggan.

3. SALING MENGUNTUNGAN

Bandeng Juwana Group senantiasa membina dan menjalin hubungan yang baik dengan karyawan, pelanggan dan lingkungan masyarakat, karena keberadaan mereka merupakan faktor pendukung yang penting untuk Bandeng Juwana Group. Dan diharapkan bisa tercipta kondisi yang saling menguntungkan menuju kemajuan bersama.

Struktur Organisasi Bandeng Juwana Group



Melalui berbagai inovasi, kreasi dan pengembangan dalam membuat produk olahan ikan bandeng, hingga saat ini Bandeng Juwana Elrina telah memiliki 54 jenis masakan dari bandeng, yaitu :

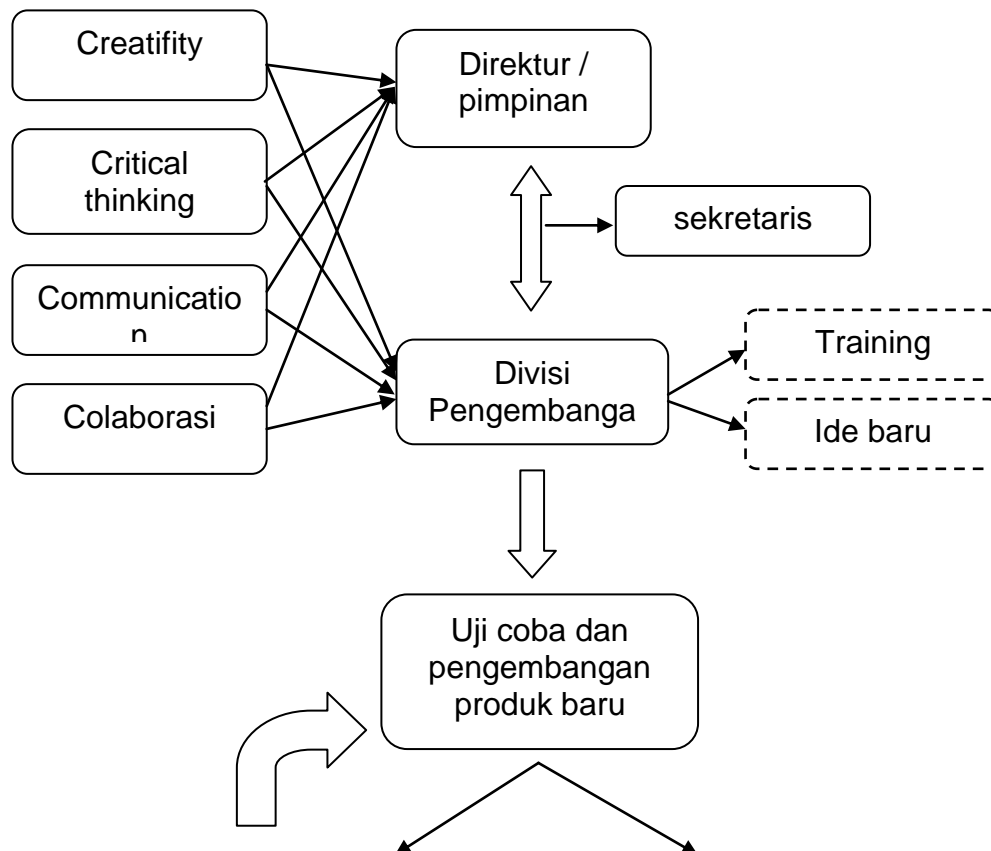
1. Bandeng Duri Lunak
2. Bandeng Boneless
3. Bandeng Otak-Otak
4. Bandeng Dalam Sangkar
5. Bandeng Bakar Duri Lunak
6. Bandeng Oven
7. Bandeng Sate Boneless
8. Bandeng Teriyaki
9. Bandeng Asap Duri Lunak
10. Bandeng Asap Duri Keras
11. Bandeng Asap Boneless
12. Perkedel Bandeng
13. Dendeng Bandeng
14. Lunpia Bandeng
15. Tahu Bakso Bandeng
16. Pepes Bandeng Pedas
17. Pepes Bandeng Jantung Pisang
18. Pepes Bandeng Petai cina
19. Pepes Bandeng Lombok Ijo
20. Pepes Bandeng Nangka Muda
21. Pepes Bandeng Daun Singkong
22. Pepes Bandeng Jamur Tiram
23. Lemper Bandeng
24. Tahu Isi Bandeng
25. Bakso Bandeng Crispy
26. Sate Bandeng
27. Bandeng Kuah Tauco
28. Gulai Bandeng
29. Tongseng Bandeng
30. Bakso Bandeng
31. Bandeng Penyet
32. Bandeng Srani
33. Bandeng Balado
34. Bandeng Bumbu Bali
35. Buntil Bandeng Daun Singkong/Daun Pepaya
36. Botok Bandeng
37. Garang Asem Bandeng
38. Nasi Goreng Bandeng
39. Nasi Bakar Bandeng
40. Bubur Bandeng
41. Bandeng Saos Lemon
42. Bandeng Bumbu Rujak
43. Bandeng Keropok
44. Bandeng Boneless Chili Sauce
45. Bandeng Boneless Steam Biasa/Leccut
46. Bandeng Boneless Lada Hitam
47. Bandeng Saos Kecap
48. Bandeng Saos Mentega
49. Garang Asem Bandeng
50. Bandeng Srani
51. Stik Bandeng
52. Bandeng Katsu
53. Roti Bandeng (Duri Lunak/Asap)
54. Bakpaw Bandeng

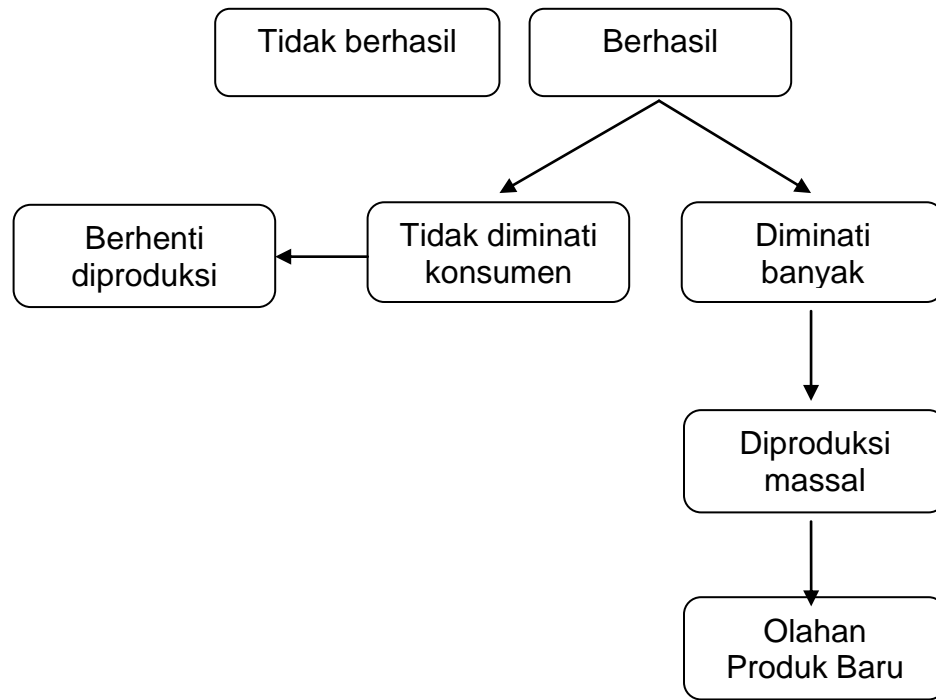
Tabel Analisis SWOT Perusahaan Bandeng Juwana Elrina

INTERNAL	EKSTERNAL
<p>Strength (S)</p> <p>Bahan baku ikan bandeng yang sangat banyak di Semarang dan sekitarnya dari tambak2 ikan oleh petani ikan</p> <p>Proses pembuatan olahan ikan bandeng yang relatif mudah untuk diterapkan</p> <p>Kreatifitas Sumber Daya Manusia dalam melakukan inovasi pembuatan olahan dari ikan bandeng</p> <p>SDM yang berfikir kritis dalam</p>	<p>Opportunity (O)</p> <p>Sebagai bentuk wujud oleh-oleh untuk wisatawan yang berkunjung ke kota Semarang</p> <p>Karakter masyarakat Indonesia yang konsumtif</p> <p>Pemenuhan kebutuhan primer yaitu pemenuhan kebutuhan pangan akan selera konsumen yang berbeda-beda</p> <p>Saat ini konsumen menaruh perhatian besar terhadap kebutuhan pangan yang</p>

<p>menjaga kredibilitas perusahaan</p> <p>Konsep profesional dan kekeluargaan oleh pimpinan yang menguatkan loyalitas karyawan</p> <p>Selalu menjaga kualitas terhadap seluruh produk olahan ikan bandeng</p> <p>Manajemen yang baik dalam hal keuangan, pemasaran, dan pengembangan produk</p>	<p>variatif dan inovatif</p> <p>Telah dipercaya oleh Bank untuk dipinjamkan modal keuangan dalam jumlah besar</p> <p>Melakukan kerjasama dan kolaborasi dengan banyak pihak seperti industri oleh-oleh</p> <p>Komunikasi yang baik meningkatkan kepercayaan konsumen</p>
<p>Weakness (W)</p> <p>Bahan baku menjadi mudah basi jika tidak diolah dengan baik</p>	<p>Threats (T)</p> <p>Banyaknya tindakan peniruan terhadap brand Bandeng Juwana Elrina</p> <p>Banyaknya peniruan terhadap produk-produk olahan ikan bandeng</p> <p>Perdagangan bebas</p> <p>Gerbang perdagangan bebas CAFTA dikhawatirkan akan menjadi hambatan industri nasional</p>

Skema Ketrampilan Dan Pengembangan Softskill





Dokumentasi Bandeng Juwana Elrina



Komunikasi yang apik antara direktur dengan karyawannya



Proses memasak ikan bandeng



Ruang pendingin ikan bandeng matang

4. Bentara Budaya Yogyakarta (BBY)

Nama Perusahaan : BENTARA BUDAYA YOGYAKARTA (BBY)

Nama Ketua Pengelola : Bpk. Hermanu

Bidang Usaha : Non Profit

Sektor Usaha : Sosial Seni Budaya

Jumlah karyawan : 4 karyawan

Alamat : Jl. Suroto 2 Kotabaru, Yogyakarta 55224

No. Telpn : (0274) 560 404

Email :

Visi dan Misi :

1. Pengembangan Seni Budaya
2. Menampung ide kreatif seniman-seniman di Yogyakarta
3. Memfasilitasi karya-karya seniman di Yogyakarta

Profil :

Bentara Budaya Yogyakarta (BBY) merupakan lembaga kebudayaan di bawah naungan Kelompok Kompas Gramedia. BBY biasa digunakan untuk mengadakan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan seni budaya seperti pameran (lukis, foto, keramik, grafis, patung), pemutaran film, launching dan diskusi buku, pentas musik rutin Jazz Mben Senen, dll.

Lembaga atau industri ini mengembangkan *softskill* HOS4C, yaitu :

- a. *Communication* : komunikasi
- b. *Colaborasi* : kerjasama
- c. *Creatifity* : kreatifitas
- d. *Critical thinking* : berpikir kritis

Dalam lembaga ini ke empat hal tersebut sangat diperlukan dalam mengembangkan visi dan misi lembaga agar tetap eksis melestarikan budaya daerah yaitu dengan mengadakan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan seni budaya seperti pameran (lukis, foto, keramik, grafis, patung), pemutaran film, launching dan diskusi buku, pentas musik rutin Jazz Mben Senen, dll.

Dari 4 pengembangan *softskill* yang ada, *softskill* yang paling dominan pada Industri yakni *Colaborasi* : kerjasama. Urutan pengembangan 4 *softskill* dari yang paling dominan sampai yang paling terkecil yakni :

1. *Colaborasi* : kerjasama
2. *Creatifity* : kreatifitas
3. *Communication* : komunikasi
4. *Critical thinking* : berpikir kritis

Dari masing-masing *softskill* pola pengembangannya:

1. Kerjasama; Pengembangan *softskill* kerjasama ini yaitu dengan kolaborasi seni dengan seniman-seniman untuk mendisplay karya mereka. Kerjasama diawalin dengan pengajuan proposal dari seniman ke bentara budaya. Dari proposal tersebut bentara budaya melakukan penyeleksian yang dilakukan oleh tim seleksi yang berjumlah 9 orang. Tim seleksi tersebut berasal cabang bentara budaya di Jogja, Jakarta, Solo dan Bali. Manajemen pusat Bentara Budaya berlokasi di Jakarta.
2. Kreatifitas; Pengembangan *softskill* kreatifitas ini yaitu dengan menampung ide kreatif para seniman yang kemudian di pamerkan atau dipentaskan.
3. Komunikasi; Pengembangan komunikasi dengan adanya interaksi antara Bentara Budaya dengan seniman. Dalam hal ini Bentara Budaya harus bisa menjaga kenetralan dengan berbagai karakter seniman, misalnya dilakukan dengan cara mengetahui kondisi iklim yang sedang populer, komunikasi baik dengan semua pihak dan toleransi tinggi.
4. Berpikir Kritis; Pengembangan *softskill* berfikir kritis melalui proses seleksi karya seni dan pengambilan keputusan untuk menentukan karya atau kegiatan yang akan dipertunjukkan ke publik.

Proses pembimbingan dan monitoring HOS4C pada lembaga ini yaitu bersifat independent.



Gambar. Gedung Bentara Budaya



Gambar. Persiapan Pertunjukkan pameran Budaya "Seniman Nashirun"

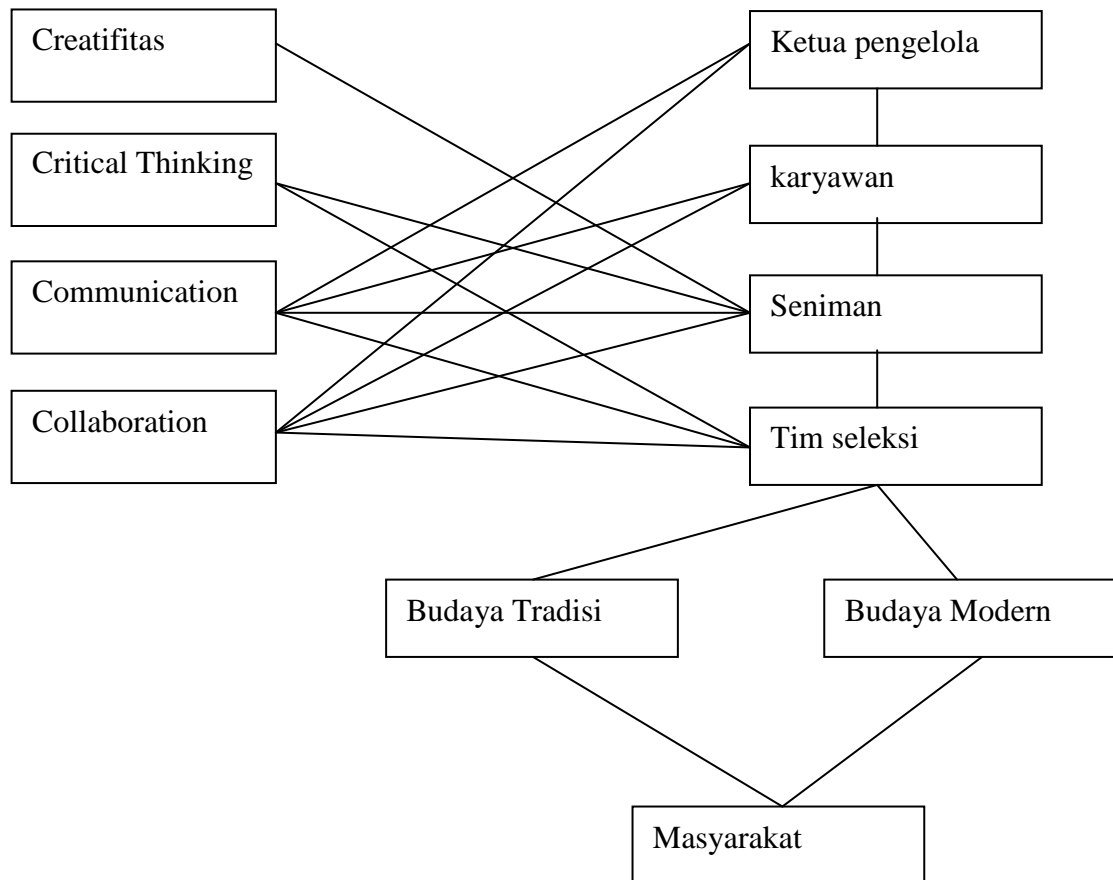


Gambar. Salah satu Pameran Lukisan Karya Nashirun

Matriks Analisis SWOT Industri Kreatif

Strengths (Kekuatan)	Opportunities (Peluang)
<p>Bentara budaya adalah wadah hasil karya seniman.</p> <p>Bentara budaya memberikan fasilitas gedung gratis untuk pameran karya seni.</p> <p>Bentara budaya adalah wadah seni tradisional dan modern.</p> <p>Memberi ruang kepada seniman, baik seniman senior ataupun generasi muda</p> <p>Memiliki tim seleksi dari 4 kota besar sehingga kualitas hasil karya terjamin.</p> <p>Kolaborasi yang sangat baik antara bentara budaya dan seniman.</p> <p>Berkolaborasi dengan mahasiswa (magang).</p>	<p>Meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap seni budaya.</p> <p>Memberi kepuasan kepada masyarakat terhadap nilai-nilai budaya.</p> <p>Melestarikan budaya tradisi.</p> <p>Banyaknya ide/proposal (berfikir kritis) yang masuk ke bentara budaya dari berbagai lapisan masyarakat (seniman).</p> <p>Komunikasi yang baik meningkatkan kepercayaan seniman dan masyarakat.</p>
Weakness (Kelemahan)	Threats (Ancaman)
<p>SDM kurang.</p> <p>Tidak ada pengembangan perekrutan SDM dalam lembaga.</p>	<p>Maraknya fasilitas modern.</p> <p>Persaingan tidak sehat antara seniman.</p>

Skema Pengembangan Ketrampilan dan *Softskill*



5. Cendana

Nama Industri/Perusahaan : Cendana Offset
Nama Manajer/pimpinan : [Aris Nugroho](#)
Bidang gerak : Percetakan
Jumlah karyawan : 40
Alamat : Jl. Pakel No. 58 Sumber, Solo 571438, Jawa Tengah,

Cendana Offset merupakan industri yang bergerak dibidang percetakan, merupakan industri profit. cendana offset merupakan perusahaan percetakan pertama dan satu-satunya di kota solo, yang menjadi PUSAT RUJUKN CETAK bagi para pelaku bisnis dan industri grafika soloraya dan sekitarnya. percetakan yang terintegrasi satu atap mulai dari prepress hingga postpress yang khusus melayani jasa atau ongkos cetak bagi percetakan, penerbitan, advertising, broker ataupun agen percetakan. cendana offset menggunakan mesin-mesin cetak Heidelberg Speedmaster 1warna hingga 6 warna dengan kemampuan super cepat dan canggih. dengan layanan same day service, cendana menjadi pioner di industri jasa percetakan di kota solo. dengan komitmen kepuasan mitra cendana baik dari segi waktu, biaya, dan layanan serta nilai tambah maka cendana akan terus bertumbuh seiring dengan bertumbuhnya para mitra cendana.

SDM yang dibutuhkan bisa dari berbagai jurusan tetapi harus bisa ahli dalam posisi yang di minatnya. Setiap karyawan yang masuk akan diberi waktu 3 bulan sebagai masa training, berisi materi secara teknis. Setiap karyawan mendapat kesempatan berkala untuk mengikuti training/semnar yang berisis materi teknis sesuai dengan tingkat karyawan. Untuk training soft skills dilakukan secara personal oleh . HRD dengan memahami tingkah laku atau keadaan karyawan, apabila karyawan dalam kondisi yang baik maka HRD mengundang secara personal untuk mendengarkan curhat, membicarakan masalah dan menyelesaikan masalah karyawan secara personal.

Pegembangan Kreativitas desainer melalui training selama 3 bulan pada saat masuk pertama kali, setelah training desainer mengembangkan diri dan aktif bertanya pada senior untuk meningkatkan kemampuannya. Apabila terdapat masalah dalam berkomunikasi dalam tim desainer, HRD akan mendengarkan masalah secara personal, sehingga masah dapat terpecahkan.

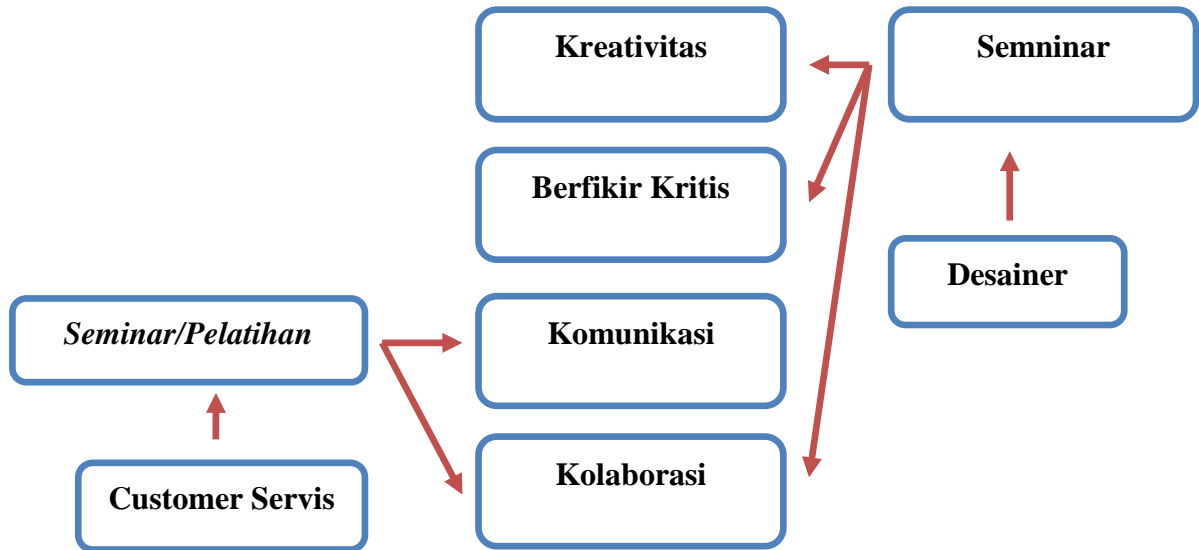
Setiap karyawan harus memiliki kerjasama yang baik untuk memenuhi target industry. Gathering, outbond, dan motiveasi dari owner dilakukan secara berkala untuk membangun kerjasama tim agar terjaga dengan baik.

Skill yang dibutuhkan oleh SDM adalah kreativitas dalam berkomunikasi dan mendesain sesuai dengan pesanan pelanggan, kritis dalam melayani pelanggan, berkomunikasi antar setiap bagian, dan bekerjasama kepada semua karyawan. Karyawan bisa dari semua jurusan, tetapi memiliki skill yang dibutuhkan industry, secara berkala akan dikembangkan di industry melalui seminar, training, saran dari sesama karyawan, pengembangan soft skill secara personal oleh HRD, gathering sesama karyawan dan owner.

Semua karyawan harus bisa berkembang untuk menjaga kualitas pelayanan terhadap konsumen.



Pengembangan Kreativitas, Berfikir Kritis, Komunikasi, dan kerjasama



Analisis SWOT

1. Cendana Offset

a. Kekuatan

- 1) Harga murah
- 2) Peralatan canggih
- 3) Bisa mencetak dengan cepat (bisa ditunggu)
- 4) Memiliki mitra bisnis grafika di solo
- 5) Memiliki karyawan yang ahli di bidangnya
- 6) Sistem perusahaan sudah berjalan
- 7) Pemilik seorang motivator

b. Kelemahan

- 1) Staff HRD baru 1, ketika ada undangan seminar untuk HRD, HRD harus memilih untuk menolak undangan seminar
- 2) Ada beberapa karyawan pada bagian customer service yang “judes” ketika diajak berbicara
- 3) Hanya melayani cetak, tidak melayani jasa perbaikan desain atau edit desain

c. Peluang

- 1) Banyak industry yang sedang tumbuh, membutuhkan media promosi cetak
- 2) Keinginan konsumen akan kepuasan media cetak promosi

3) Konsumen yang menuntut kecepatan cetak

d. Ancaman

- 1) Beberapa industry percetakan menerima jasa edit atau desain
- 2) Banyak industry percetakan yang ada di solo.

6. Didik Nini Thowok Entertainment LPK Natya Lakshita

Nama Perusahaan	: Didik Nini Thowok Entertainment LPK Natya Lakshita
Nama Pemilik	: Didik Hadiprayitno (Didik Nini Thowok)
Bidang gerak	: Seni Pertunjukan
Jumlah karyawan	: 10 orang
Alamat	: Green Plaza Kav.7, Jl. Godean Km. 2,8 Yogyakarta
Visi & Misi	: -

Didik Nini Thowok Entertainment merupakan perusahaan perseorangan yang bergerak pada bidang seni pertunjukan khususnya seni tari. Perusahaan ini menyediakan jasa pertunjukan dengan menampilkan kepiawaian menari sang artis yakni Didik Nini Thowok. Didik Nini Thowok sendiri adalah penari yang benar-benar menekuni dan meneliti seni cross gender tidak hanya di Indonesia namun juga dari berbagai negara di dunia. LPK Natya Lakshita merupakan sanggar tari dibawah pimpinan Didik Hadiprayitno yang memberikan pendidikan seni tari kepada masyarakat luas. Peserta pelatihan ini terdiri dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

Kedua lembaga bisnis milik Didik ini berdiri karena dilatarbelakangi oleh rasa penasaran sang pemilik yang tertantang untuk membuktikan bahwa apakah benar seorang seniman tidak dapat menikmati hidup layak ketika ia hanya mengandalkan profesinya sebagai penari saja. Kemudian ia mulai mengkomersialkan pertunjukannya meskipun saat itu ia banyak ditentang oleh para seniman yang berpandangan bahwa seni itu adiluhung sehingga sangat tabu untuk dikomersialkan. Didik juga menjelaskan alasannya mendirikan lembaga pendidikan tari untuk

masyarakat adalah karena adanya antusias masyarakat yang semakin baik dalam mengapresiasi seni khususnya seni tari. Peluang inilah yang kemudian ditangkap oleh Didik sebagai lahan bisnis yang menggiurkan.

Menurut Didik, ketika seorang seniman terjun ke ranah bisnis ia harus mampu menyajikan pertunjukan yang diminati oleh pasar. Untuk dapat diminati pasar, seorang seniman harus kreatif dalam menyajikan produk yang dibutuhkan pasar serta memiliki ciri khas berbeda dengan seniman-seniman lain. Meskipun demikian, ia sangat menekankan bahwa seorang seniman tari terlebih dulu harus menguasai dengan baik tradisi (pakem) yang ada sebelum ia membuat kreasi-kreasi baru. Ketika seorang seniman melakukan hal tersebut tentulah mereka dituntut untuk selalu belajar dan melakukan pengkajian mendalam.

Setelah melihat keinginan pasar, selanjutnya seniman harus memiliki kemauan untuk bergaul dan membuka wawasan tidak hanya dengan sesama seniman saja melainkan juga dengan berbagai pihak di berbagai bidang. Pergaulan dengan berbagai pihak inilah yang akan membantu seorang seniman membuat networking sehingga ia bisa dikenal dan dapat menjual jasanya. Didik sangat sadar bahwa peran media sangat besar dalam karir di dunia seninya. Sehingga ia menyatakan bahwa seorang seniman harus dapat memanfaatkan media dengan baik, tentunya melalui kegiatan-kegiatan keartisan yang positif.

Konsumen pasti tidak akan menyukai seni pertunjukan jika tidak benar-benar bagus menurut standar mereka. Untuk menghasilkan pertunjukan yang baik, seorang seniman membutuhkan dukungan tim yang profesional. Hal inilah yang mengharuskan mereka bekerja sama hingga memiliki tim yang benar-benar profesional dan solid. Misalnya ketika seorang seniman memerlukan dokumentasi untuk mempromosikan pertunjukannya, ia pasti membutuhkan seseorang dengan keahlian khusus bidang fotografi agar hasil dokumentasinya benar-benar bagus. Tidak hanya keahlian fotografi saja, seorang seniman harus pula didukung oleh manajemen yang mapan untuk mengatur segala keperluan sang artis seperti jadwal, akomodasi, kostum, rias, dan lain sebagainya.

Didik sendiri sangat menaruh perhatian pada pendidikan dan psikologis anak. Ia meyakini bahwa ketika seorang anak mempelajari bidang seni, otak kanan dan otak kiri mereka dalam kondisi yang seimbang. Dengan alasan ini kemudian ia memberikan pelatihan dengan tingkat kesulitan mulai dari sederhana hingga sangat sulit yang disesuaikan dengan tingkat usia peserta didiknya. Didik memiliki pandangan bahwa ketika ia mendirikan LPK tari tidak lain adalah untuk menyiapkan/mendidik penikmat seni, khususnya seni tari di masa yang akan datang.

Didik Nini Thowok Entertainment

Strenghts:

- Kreativitas seorang maestro tari
- Dukungan tim profesional & solid

Weaknesses:

Hanya mengandalkan sosok Didik Nini Thowok

Opportunities:

Pengenalan budaya Indonesia ke mancanegara

Threats:

Tidak adanya regenerasi industri

7. Gameloft

- 1) Narasumber : Daniel Christiananda
- 2) Jabatan : Human Resource Training & Recruitment Coordinator
- 3) Total Karyawan : Dirahasiakan (*Confidential*)
- 4) Bidang Usaha : Profit
- 5) Sektor Usaha : Permainan Interaktif (*Mobile Game Developer*)
- 6) Visi & Misi : Menjadikan ponsel sebagai *platform* hiburan utama di dunia.
- 7) Alamat :
 - a) Kantor Pusat Pengembangan *Mobile Game High Definition (HD)* :
Pacific Building, Jln. Laksda Adi Sucipto No 157, Yogyakarta.
Bertempat di lantai 1, lantai 2 dan lantai 5.

b) Kantor Pusat Pengembangan *Support Game for Low End*

Devices :

Gedung Cokro, Jln HOS Cokroaminoto No. 73. Yogyakarta.

Menempati 3 Lantai.

8) No. Telepon : 0274 4469477

9) Ringkasan hasil wawancara :

Gameloft adalah sebuah industri kreatif di bidang pengembangan perangkat lunak permainan interaktif (*game developer*) yang berpusat di Prancis. *Gameloft* memiliki berbagai kantor cabang yang tersebar di berbagai negara, diantaranya yaitu di Indonesia, Vietnam, dan Filipina untuk wilayah Asia Pasifik. Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi pilihan *Gameloft* sebagai kantor cabang di Indonesia. Pemilihan lokasi di DIY didasarkan pada pertumbuhan pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi yang relatif pesat dibandingkan dengan daerah lain. *Gameloft* jarang menerima mahasiswa magang karena mensyaratkan minimal magang 6 bulan.

Gameloft melakukan pengembangan SDM dengan mengadakan kompetisi pada masing-masing divisi untuk membuat karya yang terbaik sesuai dengan tema dan waktu yang ditentukan. Dengan demikian para karyawan terpacu untuk dapat mengembangkan ketrampilannya, berkolaborasi untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi sekaligus berkompetisi satu sama lain.

Pengembangan softskill yang dilakukan adalah dengan menerapkan prinsip *Back to Basic* dan kontekstual. *Back to Basic* mengandung makna kembali ke prinsip dasar yaitu komunikasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Adapun kontekstual bermakna mampu memberikan respon yang tepat sesuai dengan

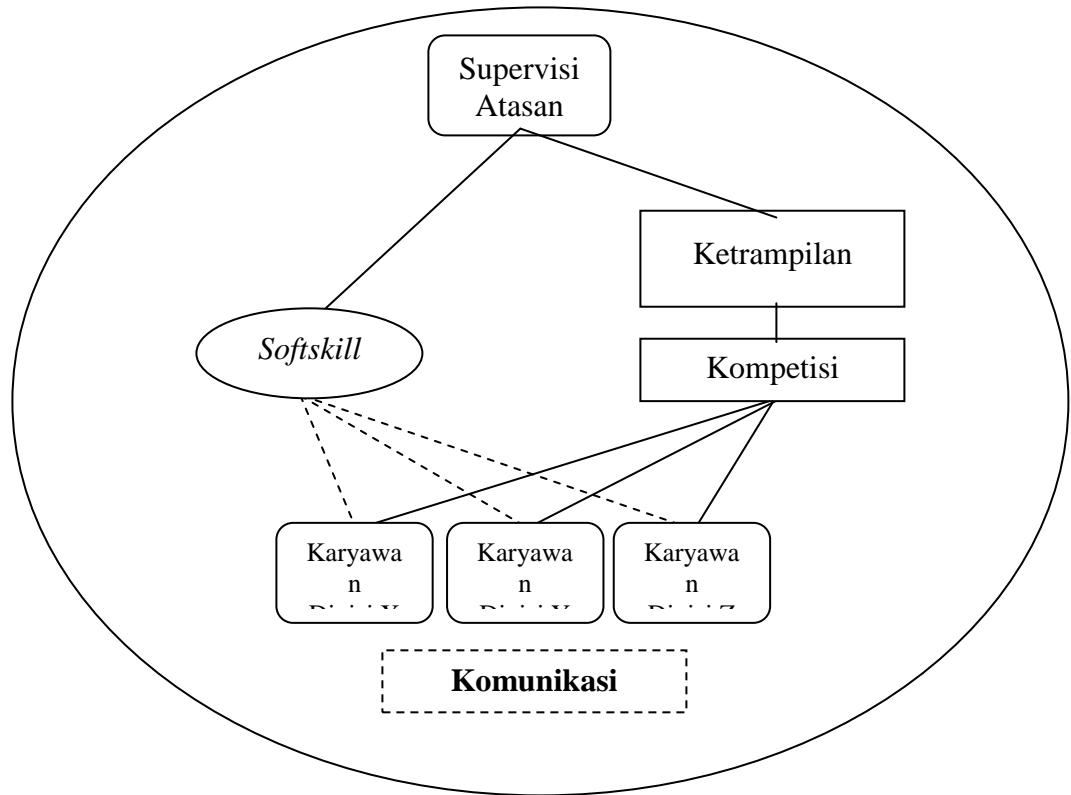
kejadian yang dialaminya. Gameloft menerapkan cara komunikasi bersifat matriks dan *flat*. Dalam implementasinya, Gameloft mewajibkan setiap karyawannya untuk senantiasa aktif dalam memantau jalur informasi yang telah dibangun untuk mendapatkan perkembangan informasi terbaru dalam internal kantor maupun berkaitan perkembangan game development.

Berkaitan dengan 4C, penerapan yang dilakukan oleh gameloft bersifat komprehensif. Sehingga tidak ada dari keempat komponen 4C tersebut yang dipandang lebih penting daripada yang lain.

10) Analisis SWOT

Strength	Weakness
Kompetisi dilakukan untuk memicu berfikir kritis dan kreatif Komunikasi menjadi kunci utama.	Dateline yang ketat menuntut karyawan bekerja ekstra keras
Opportunity	Threat
Lingkungan perusahaan skala internasional yang mendukung bagi karyawan untuk senantiasa berkembang	

11) Skema Pengembangan Ketrampilan dan *Softskill*



12) Dokumentasi

8. Wina Collection

Nama Industri/Perusahaan/Lembaga : Wina Collection

Nama Manajer/pimpinan : Wahono

Bidang gerak : Kerajinan Kulit

Jumlah karyawan : 6 orang

Alamat :Jl. Dr.Wahidin Sudirohusodo Manding Bantul

Yogyakarta

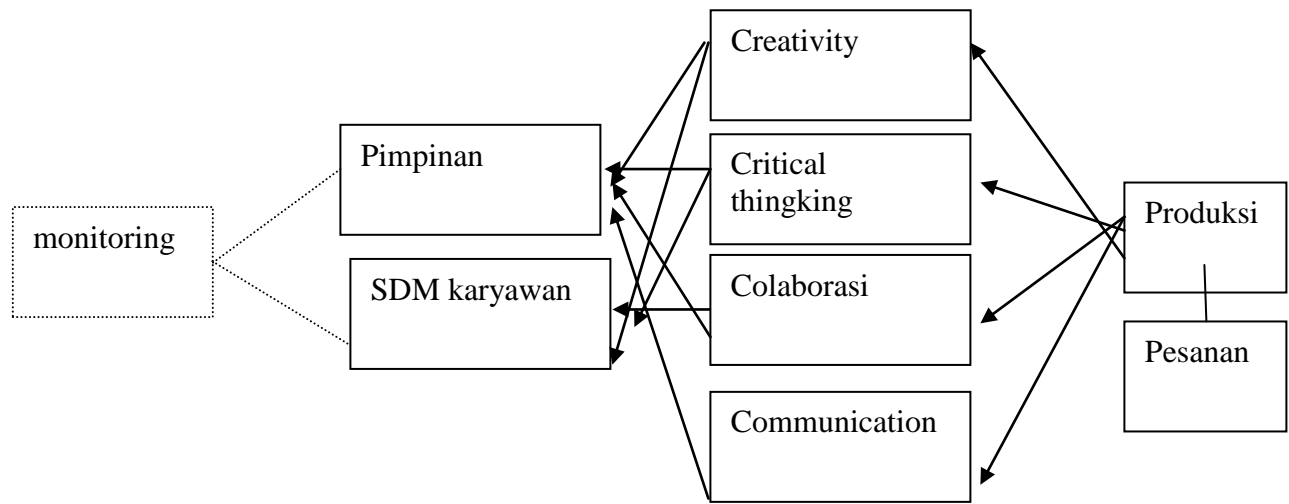
Visi &Misi : -

Wina collection merupakan industry kreatif dalam bidang seni kerajinan kulit yang bergerak pada usaha profit. Alasan bidang profit adalah memperhatikan daerah manding sebagai pusat pasar pengembangan kerajinan kulit di kabupaten Bantul

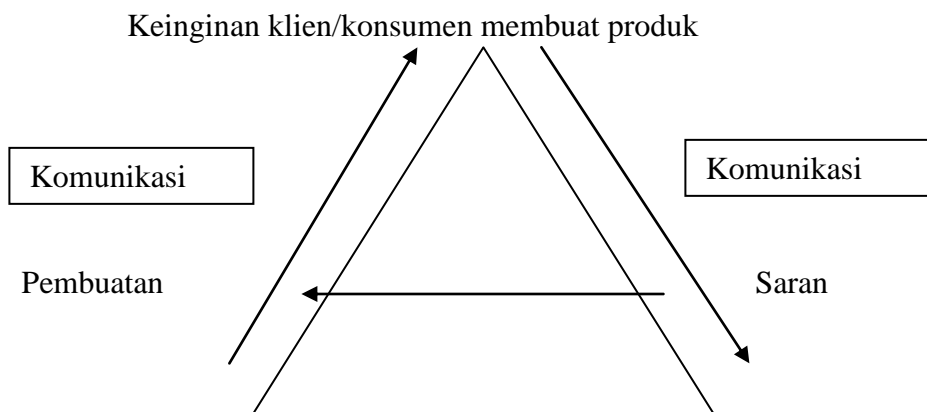
Yogyakarta. Wina collection sendiri memproduksi berbagai macam bentuk olahan kulit menjadi berbagai macam barang fasion termasuk jaket kulit, sepatu, ikat pinggang, dan berbagai macam produk pernik sesuai dengan pesanan pelanggan. System produksi di industry produksi wina collection merupakan bentuk industry rumah tangga yang memproduksi barang-barang yang terbuat dari kulit secara langsung di buat dan dipasarka dalam satu tempat. Pelanggan dari wina collection sendiri dari berbagai kalangan baik dalam skala kecil maupun skala besar. Skala kecil biasanya dalam bentuk pesanan atau dalam bebtuk beli eceran sedangkan skala besar lebih kepada pemesanan barang diluar jogja sendiri.

Pengembangan SDM sendiri dilakukan oleh pimpinan dengan memberikan bentuk pelatihan tersendiri secara berkala misalnya mendangkan pengerajin dari Surabaya. Proses pelatihan kemudian di sampaikan dan dikembangkan secara mandiri oleh karyawan. Pemilik dari industry ini lebih banyak terjun kelapangan untuk memantau secara langsung proses pembuatan mengenai desain yang dibuat. Model pengembangan lain adalah dengan mengikuti berbagai macam pelatihan di luar dan mengikuti berbagai macam pameran Proses pengembangan kreatifitas lebih kepada menerima bentuk pesanan dari pelanggan/klien sendiri kemudian memberikan saran mengenai bahan dan bentuk yang baik itu bagaimana. Setelah sepakat barang tersebut dibuat secara langsung dalam satu haaria atau beberapa hari sesuai dengan tingkat kesulitan produk yang akan dibuat.

Tenaga SDM sendiri lebih diutamakan pada pengalaman bekerja atau memiliki kemampuan terutama menjahit. Sistem pengelolaan pegawai di bagi sesuai dengan bidang kerja masing-masing misalnya pemilihan bahan ada sendiri, kemudian pembuat sktetsa, penjahit dan untuk finishing juga ada sendiri. Kerajinan kulit ini lebih kepada pola pengembangan skill terstruktur. System produksi dilakukan secara terus menerus sesuai dengan tingkat barang yang laku di pasaran, jika barang produksi tidak laku industry ini lebih benyak melakukan inovasi produk agar selalu diterima di lapangan.



Gambar. Model pengembangan HOS4C Wina Collection



Gambar. Proses layanan produksi





Gambar : proses produksi dan penjualan kerajinan kulit wina collection

Analisis SWOT

Strength:

- SDM yang memiliki karyawan dengan pengalaman yang mapan
- Kreatifitas dibangun dari masukan karyawan, pemilik, dan pengguna

Weaknes:

- Jika kreatifitas produknya rendah maka akan kalah bersaing dengan industry lain

Opportunity:

- Pasar kerajinan kulit banyak diminati masyarakat(sepatu,tas, jaket dll)

Treat:

- Barang dengan model lama banyak tidak laku/ tidak terjual secara maksimal sehingga produk yang dihasilkan harus sesuai dengan kondisi kekinian

9. MATAYA ART & HERITAGE

Nama Industri/Perusahaan/Lembaga : MATAYA ART & HERITAGE

Nama Manajer/pimpinan : Heru Prasetya

Bidang gerak : Rumah Seni Karnaval

Jumlah karyawan : 3 orang

Alamat :Jl. Jawa No 18 Timuran Banjarsari, Solo

Visi & Misi : Mengangkat pasar tradisional sebagai khasanah budaya

Mataya Art and Heritage merupakan industri kreatif yang bergerak bergerak dibidang seni pertunjukan. Mataya adalah komunitas yang menjaring anak-anak muda kreatif di kota solo. Kegiatan komunitas mataya terdiri dari kesenian karnaval yang menjadi andalan komunitas ini. Kemudian ada “Red Batik Solo” yang merupakan hasil karya dari rangkaian kegiatan seni karnaval yang dipertunjukkan di berbagai tempat baik di solo sendiri maupun ke luar negeri.

Mataya termasuk komunitas seni karnaval yang bergerak dibidang non profit. Mengingat mataya sangat peduli terhadap seni budaya yang semakin luntur dimakan dunia modern. Salah satu yang menjadi alasan mengambil wilayah non profit adalah berangkat dari inspirasi dan kreatifitas pasar tradisional. Mataya empat tahun terakhir mengolah pasar tradisional sebagai sumber inspirasi penciptaan kreatifitas. Mataya menggunakan sebagai iven-iven pertunjukan karena pasar sebagai pusat kebudayaan tetapi saat ini pasar tradisional banyak yang di ambil alih oleh pasar modern dimana saat ini mall-mall berdiri dimana-mana. Pasar yang dulu menjadi pusat budaya saat ini menjadi pusat ekonomi dalam bentuk mall-mall. Selain alasan mengambil wilayah non profit Visi/misi utama lembaga mengembangkan inspirasi pasar tradisional juga mengembangkan kreatifitas anak-anak yang ada di kota solo sendiri dengan berkreasi dengan pasar tradisional. Pasar tradisional dipilih sebagai sumber inspirasi dan mencari sumber kreatifitas dan menyelenggarakan even-even perjumpaan pasar tradisional dengan mengolah pernik-pernik yang ada dipasar untuk dijadikan kostum-kostum karnaval langsung barang-barangnya dari alam.

Mataya sendiri sebagai rumah komunitas, tempat belajar bareng mengembangkan kreatifitas. Peserta yang ikut diutamakan bukan dari kalangan seni (SDM tidak dari bidang Profesi) tetapi berlatar belakang umum seperti anak sarjana hukum, arsitek, kedokteran, anak SMA yang bertar belakang bukan dari seni. Dengan harapan mereka dapat mengembangkan kreatifitas mereka sehingga bidang yang digeluti masing-masing menjadi profesi yang kreatif. Perekrutan SDM di mataya

sendiri melalui media internet atau dunia maya, melalui “getok tula” atau dari mulut kemulut, dari pertemanan kemudian bergabung menciptakan kreatifitas. SDM yang telah direkut oleh mataya mempersilahkan mengembangkan kreatifitas sendiri. Jika dari peserta sendiri memiliki kreatifitas mereka dapat mengembangkan secara terus menerus, jika tidak punya mereka akan mundur sendiri.

Pengembangan SDM : mataya mengembangkan pasar tradisional digunakan sebagai sumber kreatif anak-anak muda untuk mengembangkan kreatifitas mereka dengan menyuruh anak-anak kembali kepasar mencari bahan-bahan kemudian membentuk kostum-kostum tradisioanal. Mereka terjun secara langsung di lapangan seperti mengobrol, mencari bahan, dan menggali berbagai informasi yang ada dipasar tradisional. Pengelolaan SDM melalui program workshop dengan tema-tema yang telah ditentukan. Misalnya tema tentang “wayang “. Jadi selama kurun waktu 3 bulan mereka terjun ke pasar tradisional: berkenalan dengan pedagang, membuat sktetsa, mempertemukan dengan para dalang, bentuk wayang supaya mereka bisa belajar kemudian dibentuk dalam sebuah kostum-kostum karnaval dari bahan alam kemudian di pentaskan.



Gambar. Tema “wayang”

Di Mataya sendiri bukan hanya keterampilan semata yang harus dimiliki tetapi kemampuan skill imajinatif siswa dalam mengembangkan kreatifitas. Mataya menuntut peserta untuk memiliki kreatifitas yang tinggi sehingga dengan kreatifitas tersebut tentu akan mengurangi pengeluaran dilapangan karena peserta bisa memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar sehingga bernilai seni. Hasil tersebut kemudian dipentaskan di banyak kota seperti di Jerman dan Jepang dengan mempromosikan pasar tradisional. Pada bulan Mei kemarin telah dipentaskan di taman kerajaan Jerman. Tujuan pentas tersebut sebenarnya sederhana yakni mempromosikan kesenian dan budaya Solo dan Indonesia ke dunia internasional.

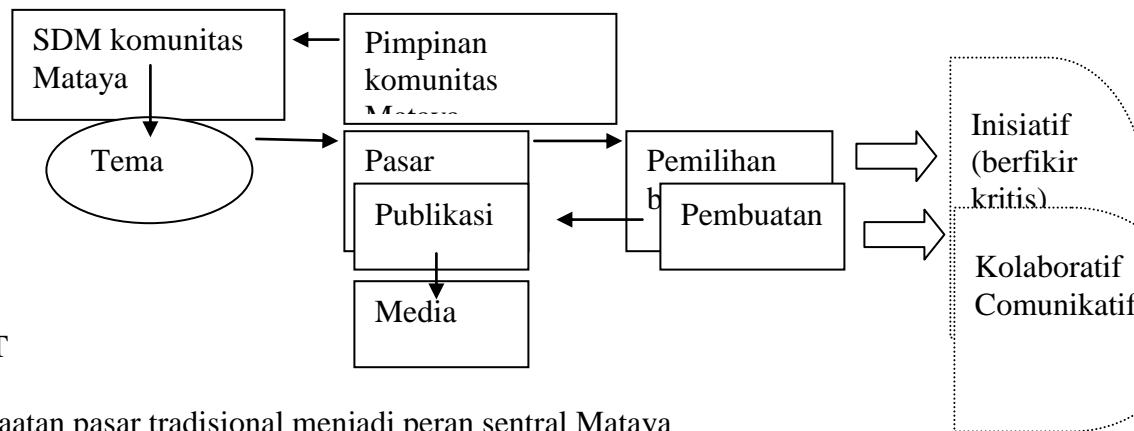
Konsep pengembangan Mataya sendiri menyentuh pada budaya “tradisi yang cerah” artinya kreatifitas berangkat dari tradisi yang dikembangkan secara kreatif. Karena pada saat ini dimana kehidupan modern kembali ke tradisi semula yakni tradisi-tradisi yang lama dibangkitkan lagi dan dikemas secara sedemikian rupa sehingga diterima oleh masyarakat luas. Pedoman softskill yang dikembangkan memiliki beberapa cara kerja, metode dimana lebih ditekankan ke studi lapangan, instruksinya ada (hampir sama seperti sekolah). Kelas yang digunakan di pasar tradisional seperti di sudut-sudut pasar yang kosong dll. Mataya tidak perlu membangun kelas, tetapi lebih ditekankan pada belajar di lapangan. Secara tidak langsung pasang adalah sekolah dari Mataya sendiri guru-guru mereka adalah para pedagang itu sendiri. Misalnya bahan dari pelepah pisang: pedagang akan menjelaskan barang ini akan tahan selama 2 sampai tiga hari. Dari situlah mereka belajar secara langsung bagaimana memilih barang dan menggali ilmu dari para pedagang. Selama ini kegiatan kesenian dilaksanakan tidak hanya digedung kesenian, gedung budaya tetapi sebenarnya seni itu bisa dilakukan di berbagai tempat. Mataya terjun ke masyarakat bersama remaja dan anak-anak muda Solo membangun kreatifitas yang ada di pasar-pasar tradisional.

Mataya juga memberikan work shop kepada setiap lembaga yang berkunjung ke Mataya. Seperti yang telah dilakukan SMK 4 Surakarta. Sekolah-sekolah tersebut sengaja datang untuk membuat baju karnaval. Selama ini orientasi mereka di sekolah

terutama busana pembuatan produk tidak disentuh dengan seni. Oleh karena itu, Mataya memberikan semacam workshop untuk melatih siswa menumbuhkan imajinatif mereka untuk mengembangkan kreatifitas sehingga barang yang dihasilkan memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Tujuan membangkitkan kreatifitas itu sendiri adalah agar nantinya produk yang dibuat siswa tidak hanya produk umum yang dipasarkan tetapi punya daya kekreatifitasan sendiri sehingga mereka punya pasar sendiri dengan memanfaatkan barang-barang murah yang ada disekitar.

Dari pengembangan *softskill* mata sendiri lebih menekankan pada kreatifitas dengan membangun imajinatif (berpikir kritis) untuk mengembangkan kreatifitas tersebut. Selanjutnya kerjasama dan komunikasi lebih berperan pada saat digunakan di pentas pertunjukan.

Gambar. Model pengembangan HOS4C Mataya



Analisis SWOT

Strength:

- Pemanfaatan pasar tradisional menjadi peran sentral Mataya
- Pasar seni karnaval sebagai bentuk wadah sosialisasi budaya
- Kreatifitas dibangun melalui peran media yang meliput hasil pameran
- Hasil karya yang dihasilkan sudah pasti ditampilkan ke publik

Weaknes :

- Siswa tidak banyak yang mampu bertahan dalam jangka waktu yang relative lama.
- Pengalaman harus digali sendiri sehingga pada saat dilapangan banyak yang mengalami kesulitan mencari bahan

Opportunity:

- Promosi budaya lebih cepat melalui peran media
- Dukungan kerjasama dengan pemerintah daerah

Treat:

- Pasar tradisional tergeser dengan keberadaan pasar modern
- Sumberdana secara mandiri dan sponsor





Gambar :Produk busana Mataya dan Red batik Solo

10. PASAR SENI GABUSAN

Nama Industri/Perusahaan/Lembaga : PASAR SENI GABUSAN

Nama Manajer/pimpinan : Sumar

Jumlah karyawan : 42 orang

Bidang gerak : Pasar Barang Kerajinan Bantul

Alamat :Jl. Parangtritis Bantul Yogyakarta

Visi &Misi : Menjual produk kerajinan dan kesenian asli bantul

Pasar seni gabusan bergerak pada bidang non profit

Alasannya adalah pasar seni hanya sebagai wadah atau penjualan barang-barang kerajinan daerah bantul dan menyediakan tempat untuk berbagai kegiatan-kegiatan baik skala local, regional maupun skala internasional.

Pengelola SDM sendiri dibagi menjadi dua yakni SDM pengerajin atau penjual dan SDM pengelola. SDM pengerajin merupakan usaha kecil dan menengah.

Pada dasarnya pasar seni gabusan adalah pasar kesenian dan kerajinan produk dari daerah bantul sendiri, SDM pengerajin belum memiliki kesadaran dalam

mengembangkan usaha di pasar. Kerena mereka berpikir bahwa pasar seni hanya sebatas tempat menjual saja. Sementara ada beberapa pengerajin juga telah memiliki workshop dan tempat penjualan sendiri di tempat tinggalnya sehingga karena mereka menganggap pasar seni tidak begitu menarik pembeli mereka lebih cenderung mengembangkan di rumah sendiri.

Ada dua pengerajin di pasar seni diantaranya adalah pengerajin murni yang menghasilkan barang kemudian dijual dan pedagang murni yang hanya mengambil barang-barang dari pangerajin.

Analisis swot

Strength

- Tempat menjual yang disediakan gratis

Weakness

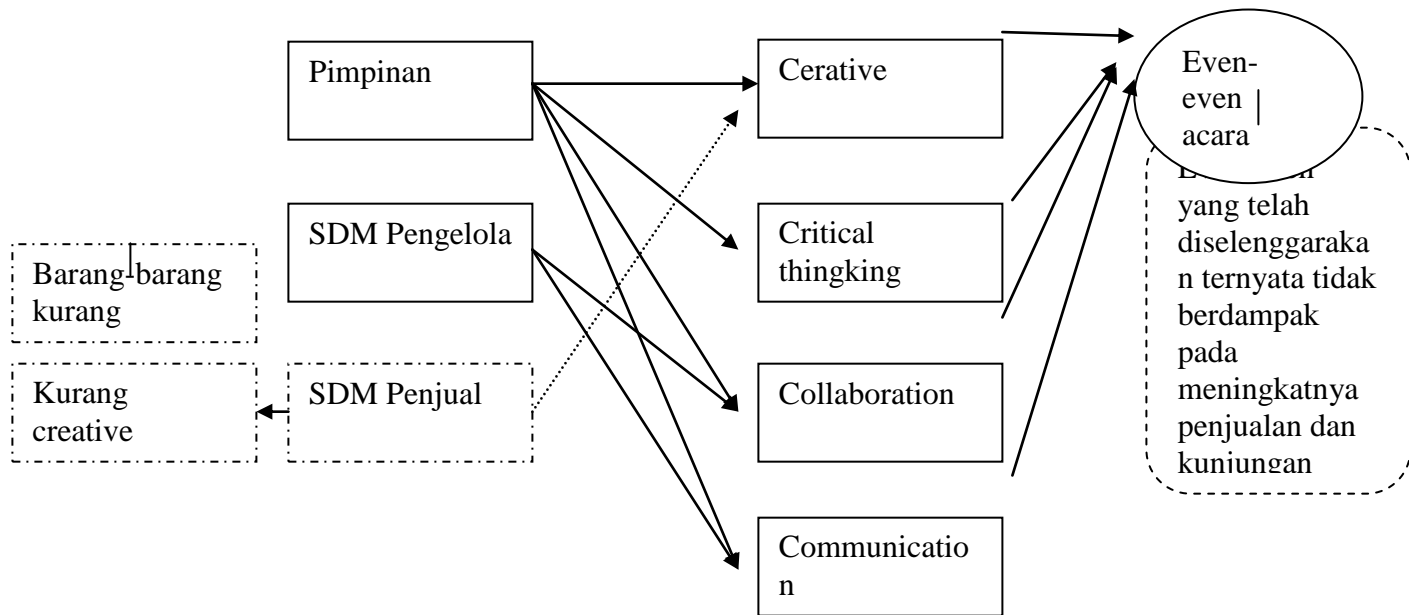
- karena tidak ada tuntutan membayar para penjual merasa hanya orientasinya mencari keuntungan semata tanpa memperhatikan bagaimana menarik konsumen
- Barang kualitas yang dijual kurang bersaing artinya barang-barangnya sama atau kurang bagus
- SDM penjual kurang

Opportunity

- Banyak even yang diadakan setiap tahun dan setiap momen-momen tertentu

Treat

- Kerena pasar seni dibawah disperindag untuk mengembangkan kreativitas terhalang dengan aturan-aturan baku sehingga susah untuk mengembangkan



Gambar. Upaya pengelola melakukan HOS4C





Gambar. Kondisi pasar seni sepi pengunjung

11. REMPAH RUMAH KARYA

Nama Industri/Perusahaan/Lembaga : REMPAH RUMAH KARYA

Nama Manajer/pimpinan : Paulus Mintarga

Bidang gerak : Desain arsitektur, interior dan struktur

Jumlah karyawan : 25 orang

Alamat : Jl. Adi Sucipto Colomadu, Solo

Visi & Misi : Memanfaatkan barang rempah sebagai bahan utama

Rempah rumah karya merupakan suatu bentuk industry kreatif dalam bidang seni arsitektur, desain interior, eksterior dan kriya. Industry Rempah rumah karya termasuk industry yang bergerak dalam bidang profit dan non profit. Dikatakan bidang profit karena orientasi dilapangan merupakan suatu bentuk industri yang bergerak dibidang desain arsitektur yang memproduksi barang sesuai dengan pesanan bukan skala besar. Rempah rumah karya memiliki desain yang sangat unik dan menyejukkan hati karena dikemas dengan nuansa klasikal dan modern yang memberikan pelajaran bagi masyarakat umum tentang rumah ramah lingkungan.

Rempah rumah karya memiliki pikiran bahwa Indonesia memiliki sejarah bahwa kekayaan Indonesia adalah rempah-rempah maka dari itu dari filosofi tersebut muncul pemikiran bahwa bagaimana mengelola rempah dalam hal ini dalam barang-barang yang dihasilkan dari alam kemudian dibuat sebuah barang yang memiliki nilai. Berangkat dari keragaman budaya dan nilai tersebut maka bisa dituangkan dalam sebuah karya seni melalui desain arsitektur. Focus rempah rumah karya tidak memproduksi barang dalam skala besar tetapi lebih produk yang terbatas dan memiliki karena dengan orientasi tersebut bukan mencari keuntungan semata tetapi lebih kepada kepuasan personal yang membuat dengan seni dan kepuasan konsumen. Selanjutnya bidang gerak non profit sendiri yakni industry ini juga bergerak dengan komunitas untuk menginisiasi kegiatan komunitas untuk memberikan masukan misalnya salah satunya adalah merajut bambu. Kemudian selain bergerak di bidang desain arsitektur sangat erat hubungannya dengan dunia kreatifitas. Oleh karena itu ilmu itu yang sangat dibutuhkan adalah dari sisi prakteknya.

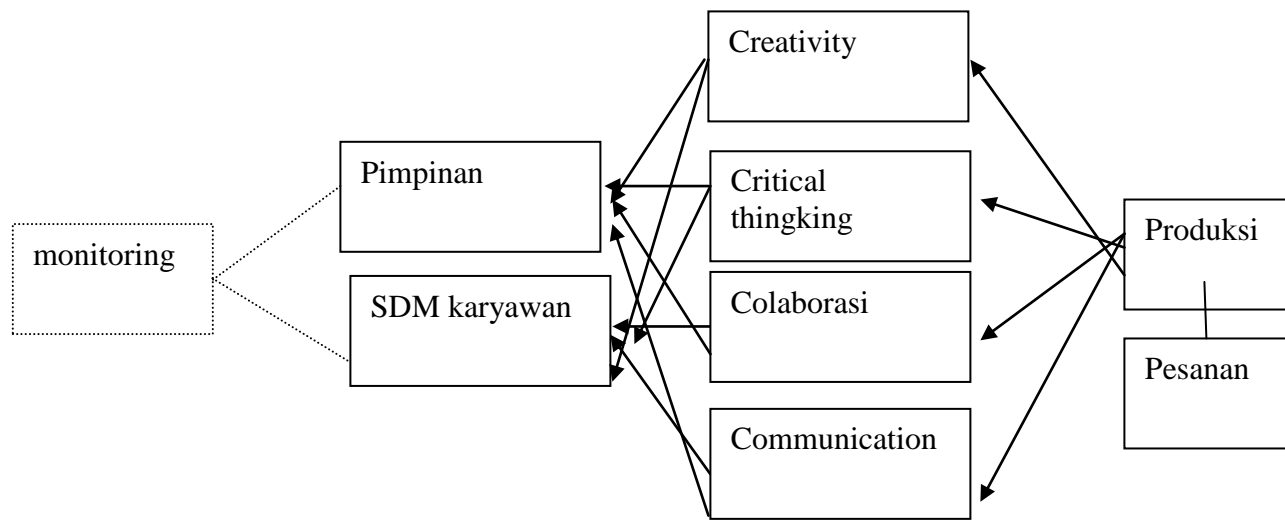
Rempah rumah karya bukan hanya berangkat dari niat mendirikan idustri kreatif tetapi juga lebih kepada profesionalitas mendirikan usaha dimana bidang yang dikelola adalah lebih dekat pada desain arsitektur sehingga butuh kreatifitas dalam melaksanakan semua itu. Pengembangan SDM di rempah rumah karya lebih ditekankan pada penerapan ilmu, dari sisi prakteknya maka dilakukan coba-coba/eksperimen meskipun eksperimen tersebut sederhana sehingga dengan konsep kesederhaaan itu dikemas dengan beberapa orang kemudian dikembangkan melalui diskusi, ngobrol kemudian di kembangkan dalam bentuk nyata. Pengembangan tersebut lebih banyak pada explore secara langsung dengan apa yang ada saat itu.

Pengembangan SDM menyangkut bidang profesi keahlian yakni arsitek dan seni. Pola pengembangannya tidak hanya dikembangkan memalaui ketrampilan semata tetapi juga sumbangsih pikiran yakni melalui kreatifitas mereka dilapangan. Dan kreatifitas itu tidak ada batasan bagi mereka dalam membuat produk. Rempah rumah karya juga memberikan kontribusi di bidang desain misalnya komunitas merajut bambu, proyek yang dibuat diantaranya adalah bambu biena semacam

menara dengan terobosan baru kedepan mengenai desain arsitektur dan kriya. Dengan adanya kegiatan komunitas tersebut memberikan peran aktif atau semacam bentuk manfaat yang bisa dinikmati oleh orang banyak.

Salah satu bentuk Pengembangan Skill yng ada di rempah rumah karya ditekankan pada SDM yang benar-benar memiliki jiwa seni. Pasar dari rempah rumah karya sendiri lebih kepada mengeksplere material alam, local, sisa barang bekas yang bisa dimanfaatkan dengan konsep-konsep yang sederhana. Rempah rumah karya lebih tertarik tidak hanya pada produk kerajinan semata tetapi lebih kepada orientasi barang-barang kerajinan yang memiliki nilai seni yang tinggi lebih dari sebuah kerajinan tangan. Bentuk pengembangan skill lain adalah bagaimana setiap karyawan dapat mengembangkan pengalaman-pengalaman hidup mereka di tuangkan dalam bentuk karya seni yang memiliki nilai filosofi sendiri yang bisa digunakan untuk memberikan edukasi kepada orang lain.

Pola membangun hubungan dengan berbagai instansi baik pendidikan maupun lembaga lain lebih di utamakan ke personal dan sama-sama memiliki visi menuju tujuan dari kerjasama bukan pada bentuk yang formal tetapi bangaimana memiliki sinergi atau tidak supaya tidak sia-sia yang dilakukan. Model pengembangan skill lebih kepada personal sendiri mengembangkan karena di rempah rumah karya sendiri banyak menerima kunjungan sehingga sebenarnya karyawan malah lebih merasa karyanya lebih diperhatikan oleh orang lain sehingga lebih bisa mengembangkan sendiri. Unsure-unsur tersebut termasuk mahasiswa yang magang atau KP selama beberapa minggu dan diberikan semacam tutorial di area workshop kemudian secara mandiri peserta tersebut belajar mengembangkan ide kreatif mereka sendiri. Proses monitoring dari peimpinan maupun penanggung jawab pelaksanaan sering dilakukan dengan menggali ide secara langsung dan ada yang sifatnya menggali secara bersama dengan berdiskusi dalam rangka mengembangkan kreatifitas.



Gambar. Model pengembangan HOS4C Rempah Rumah Karya

Analisis SWOT

Strength:

- Desain arsitek sangat unik dengan bahan ramah lingkungan dan menggunakan daur ulang barang bekas/rempah
- Konsep alam yang banyak di jadikan pilihan setiap orang saat ini
- SDM sesuai dengan bidangnya harus memiliki inisiatif kreatif
- Peralatan workshop yang mendukung kreatifitas karyawan
- Sharing berkala untuk menjaring ide kreatif

Weaknes:

- Tidak memproduksi dalam skala besar

Opportunity:

-

Treat:

- Aset jalan menuju lokasi yang tertutup
- Pemesanan dalam skala besar sering ada padahal tidak menerima layanan skala besar



12. Jogjanimations & Padepokan Animasi

- 1) Narasumber : Hanitianto Joedo, S.H
- 2) Jabatan : Pendiri dan Direktur Pelaksana
- 3) Total Karyawan :
 - a) 4 orang karyawan utama.
 - b) *Outsourcing* untuk proyek/kegiatan Insidental.
- 4) Bidang Usaha : Profit dan Nonprofit
- 5) Sektor Usaha : Produsen animasi, komunitas animasi, dan pelatihan pembuatan animasi.
- 6) Visi & Misi : Membangun apresiasi masyarakat terhadap animasi.
- 7) Alamat :
 - a) Studio Animasi : Griya Palem Hijau, G-24, Sidoarum, Godean, Sleman. 55564.
 - b) Lokasi berkumpul komunitas Jogjanimations : Ruang Seminar Gedung Taman Budaya Yogyakarta, Jln. Sriwedari No. 1.
- 8) No. Telepon : 081807803387
- 9) Ringkasan hasil wawancara :

Jogjanimations berdiri pada tahun 2010 bertujuan untuk menjadi media jejaring berbagai pihak yang memang tertarik maupun menekuni bidang animasi. Jogjanimations membuat kegiatan rutin sebulan sekali setiap hari Sabtu di Minggu pada Minggu terakhir bertempat di Taman Budaya Yogyakarta. Kegiatan ini digunakan sebagai ajang unjuk hasil karya para animator, diskusi, serta membangun jejaring antar pelaku di bidang animasi.

Pengembangan ketrampilan yang dilakukan oleh Jogjanimations adalah dengan menjadikan wadah komunitas sebagai tempat untuk belajar bersama, saling bertukar informasi dan konsultasi terhadap sesama pelaku di bidang animasi. Selain itu

jogjanimations juga membangun tempat kursus berbayar yang bernama Padepokan Animasi yang secara intensif melatih peserta didiknya selama 6 bulan, mulai dari ketrampilan dasar hingga lanjut.

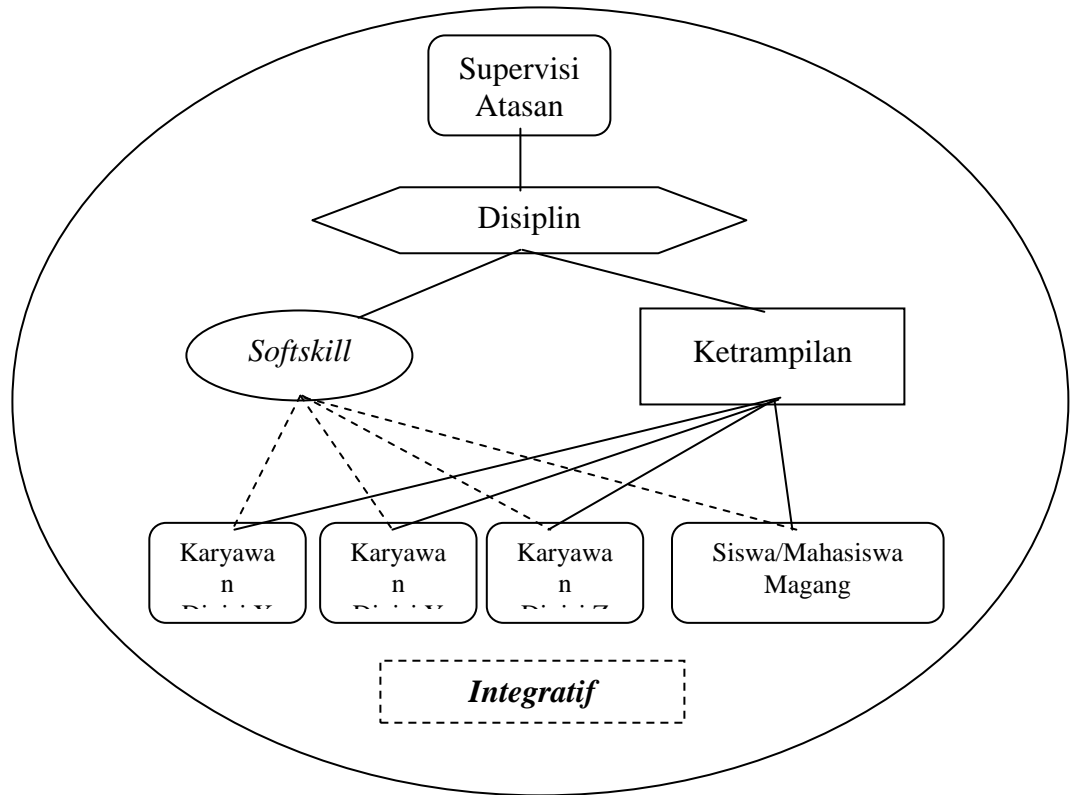
Pengembangan softskill dilakukan dengan mengutamakan komunikasi dan jejaring terhadap para pelaku di bidang animasi. Dengan demikian bilamana terdapat industri yang membutuhkan tenaga SDM dalam menghasilkan karya animasi untuk kebutuhan klien, akan kemudian dihubungi. Dengan catatan bahwa orang/pihak tersebut memang memiliki keahlian pada bidangnya masing-masing. Selain itu, Jogjanimations dan Padepokan Animasi mengutamakan softskill kedisiplinan dan konsistensi. Karena dengan dua hal tersebut siapapun akan menjadi ahli dibidangnya dan dibutuhkan oleh banyak pihak.

Berkaitan dengan 4C, Jogjanimations dan Padepokan Animasi menganggap kesemuanya itu penting, namun kontekstual. Setiap keahlian memiliki proporsi prioritas 4C yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dibidangnya. Beliau mengibaratkan 4C seperti 4hal yang berbeda, yaitu sendok, garpu, piring, gelas. Keempat hal tersebut dibutuhkan ketika akan makan dan minum, tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Namun prioritas penggunaannya sudah jelas untuk kebutuhan masing-masing. Sebagai contoh, gelas digunakan untuk minum, bukan untuk menyendok makanan.

10) Analisis SWOT

Strength	Weakness
Komunikasi intensif dengan para pelaku bidang animasi menjadi kunci pokok	Komunitas jogjanimations masih terpusat pada satu tokoh pak joedo
Opportunity	Threat
Banyak pihak yang ingin saling berkolaborasi dalam mengembangkan skill dan bisnisnya di bidang animasi	

11) Skema Pengembangan Ketrampilan dan *Softskill*



12) Dokumentasi

13. Kaboel Handy Craft

Nama Industri/Perusahaan	: Kaboel Handy Craft
Nama Manajer/pimpinan	: Kabul
Bidang gerak	: Kerajinan Gerabah
Jumlah karyawan	: 15
Alamat	: Jl. Kasongan Yogyakarta

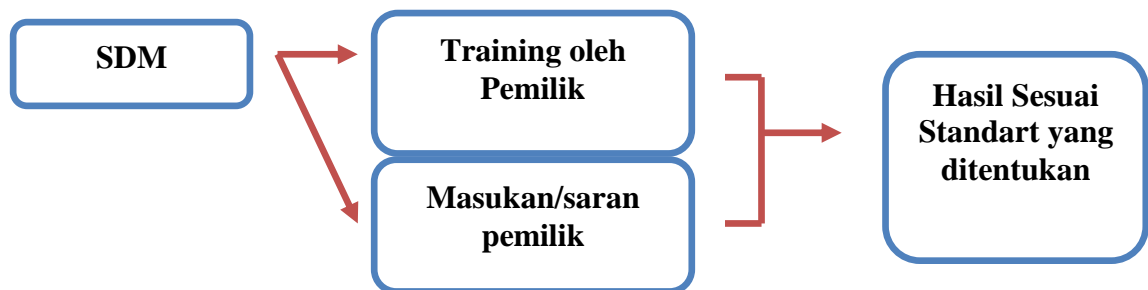
Kaboel Craft merupakan industry kreatif yang bergerak dibidang kerajinan gerabah, bergerak dibidang profit, dengan alasan untuk bertahan hidup. Keunikan dari kaboel craft adalah desain yang modern tetapi *difinishing* dengan antik, focus dari Kaboel Craft adalah memproduksi produk dengan ukuran yang besar. Bentuk dan model

mengikuti perkembangan zaman dengan finishing dan modifikasi sesuai dengan keunikan dari kaboel craft.

SDM yang diambil dari sekitar, dan dilatih secara personal oleh pemilik. Untuk bagian yang tidak membutuhkan skill khusus (mengamplas) , SDM yang dibutuhkan tidak perlu pengalaman dibidang gerabah. Tetapi pada bagian finishing, dibutuhkan SDM yang sudah berpengalaman atau mengetahui pengetahuan tentang kerajinan gerabah.

Ide bentuk produk dikembangkan sendiri melalui berbagai inspirasi, dari internet, produk lain, dan dari diskusi dengan karyawan. Kaboel craft belum menerima magang dari berbagai instansi pendidikan. Secara keseluruhan pemilik mengembangkan desain dan karyawan sebagai support untuk mencapai tujuan industry.

Kesimpulan : pemilik sebagai pilar utama dalam menjalankan industry, sebagai creator dan karyawan sebagai pendukung untuk menyelesaikan produk.



Analisis SWOT

2. Kaboel Craft

a. Kekuatan

- 1) Produk gerabah berukuran besar, untuk outdoor
- 2) Finishing dengan hasil antic
- 3) Produk modern
- 4) Gallery menarik, luas, produk ready stock
- 5) SDM ahli dibidangnya

b. Kelemahan

- 1) Tempat parkir kecil
- 2) SDM di gallery hanya 1

c. Peluang

- 1) Kasongan dikenal sebagai desa kerajinan
- 2) Jogja sebagai kota kerajinan
- 3) Kebutuhan manusia akan benda seni

d. Ancaman

- 1) Banyak industry gerabah yang tumbuh di kasongan
- 2) Bentuk dan bahan dari industry lain yang unik dan antic
- 3) Selera masyarakat yang berubah-ubah

14. Kampung Batik Semarang

I. Sasana Batik Anggraini

Nama Pimpinan : Bapak Tri Mudjiono (Ketua RW)
Bidang gerak : fashion batik
Jumlah karyawan : 3 orang (Industri Rumah Tangga)
Alamat : Kampung Batik Gedong no 435 Rt 02/ Rw 02 Rejomulyo
Semarang Timur
No. Telpon : 085741541505
Visi & Misi : Melestarikan warisan budaya dan tradisi yang ada di
Semarang khususnya pada bidang fashion yakni kain batik
Semarangan

II. Batik

Nama Pimpinan : Ibu Siti Hafifah
Bidang gerak : fashion batik
Jumlah karyawan : 2 orang (Industri Rumah Tangga)
Alamat : Kampung Batik Gedong Rejomulyo Semarang Timur

No. Telpn : 085641088175

Visi & Misi : -

Perkembangan Kampung Batik Semarang

Pemberdayaan pengrajin batik dimulai sejak tahun 2006 yang dipelopori oleh Dekranasda bersama Disperindag yang diikuti oleh 20 pengrajin dan sekarang tahun 2012 banyak dari pengrajin tersebut mampu mengangkat kembali Batik Semarang dengan secara kontinu memproduksi batik dan memasarkan batik ke Luar Semarang. Dalam upaya pemberdayaan pengrajin batik maka seing mengikuti pelatihan-pelatihan yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Semarang, karena pemerintah tetap berkomitmen agar kualitas batik yang diproduksi bertambah baik.

Namun terdapat beberapa kendala dalam pemberdayaan antara lain partisipasi dan motivasi masyarakat yang kurang sehingga tidak jarang banyak dari peserta yang sudah dilatih tidak mengaplikasikan ilmunya. Permasalahan lainnya adalah sebagian besar masyarakat di Kampung Batik tidak mau beralih pekerjaan karena meyakini bahwa pekerjaan saat ini sudah mencukupi kebutuhan hidup mereka, sehingga apabila mereka keluar dan belajar membatik akan sulit untuk mereka.

Dalam pemasaran batik Semarang, Dinas dinas terkait (Dinas Perindustrian dan Perdagangan, Dinas Koperasi dan UMKM, Dinas Budaya dan Pariwisata juga Dinas Perekonomian) melakukan program dengan menyelenggarakan event atau pameran yang diadakan beberapa bulan sekali. Dalam pelaksanaannya terkadang ada banyak keluhan dari pengrajin sendiri diantaranya dalam mengikutsertakan pengrajin ke pameran hanya dilakukan pengrajin yang itu-itu saja khususnya untuk pameran ke luar kota, sedangkan pengrajin lainnya terkadang melakukan pemasaran secara mandiri dengan membangun jaringan di luar kota dan membuka showroom sendiri.

Peran pemerintah dalam membantu permodalan dilaksanakan oleh Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang bersama dengan mitra BUMN. Menurut pengrajin dalam permodalan pengrajin lebih diuntungkan dengan bantuan dari Mitra BUMN, karena bunganya yang minim sebesar 6% per tahun selain itu pengrajin lebih diperhatikan. Dalam bantuan cap dan alat-alat canting kurang tepat sasaran, hanya sebagian kecil pengrajin mendapatkan fasilitas alat-alat membatik dari pemerintah sehingga bantuan pemerintah mengenai bantuan permodalan dan bantuan alat-alat kurang terasa manfaatnya oleh pengrajin di Kampung Batik.

Resume Wawancara :

Industri Kampung Batik Semarang bergerak dalam bidang profit dan non profit. Alasan industri Kampung Batik Semarang ini bergerak dalam bidang profit, karena memiliki orientasi untuk mencari keuntungan dan mensejahterakan karyawan-karyawannya, dalam bidang non profit karena ingin melestarikan dan mengembangkan kebudayaan . Visi misi utama bergerak dalam bidang pengembangan SDM, karena pada industri Kampung Batik ini, pengembangan SDM dalam berbagai bidang sangat diperlukan untuk keberlangsungan usaha. Pengembangan SDM dilakukan dengan melakukan pelatihan-pelatihan seperti cara membatik yang baik, menumbuhkan kreatifitas pengrajin dalam membuat motif batik Semarangan, pelayanan prima kepada konsumen dan melakukan kerjasama dengan banyak pihak.

Industri Kampung Batik ini bergerak pada bidang industri kreatif. Karena di industri Kampung Batik ini selalu melakukan inovasi terhadap produk kain batik, inovasi dalam pemasaran, inovasi dalam pelayanan, dll. Pengembangan SDM menyangkut pada bidang pendidikan kejuruan. Konsep pengembangan kejuruan pada perusahaan ini pada keahlian busana khususnya membatik.

Pengembangan SDM dilakukan melalui penguasaan keterampilan (*hands-on*). Selain keterampilan (*hands-on*), SDM juga mengembangkan bidang *soft skill*. *Soft*

skill yang dikembangkan seperti, mengembangkan kreatifitas, kejujuran dan kedisiplinan.

industri Kampung Batik ini mengembangkan *softskill* HOS4C

- a. *Creatifity* : kreatifitas
- b. *Critical thinking* : berpikir kritis
- c. *Communication* : komunikasi
- d. *Colaborasi* : kerjasama

Dari 4 pengembangan *softskill* yang ada, *softskill* yang paling dominan pada perusahaan yang *Critical thinking* : berpikir kritis.

Urutan pengembangan 4 *softskill* dari yang paling dominan sampai yang paling terkecil, yakni :

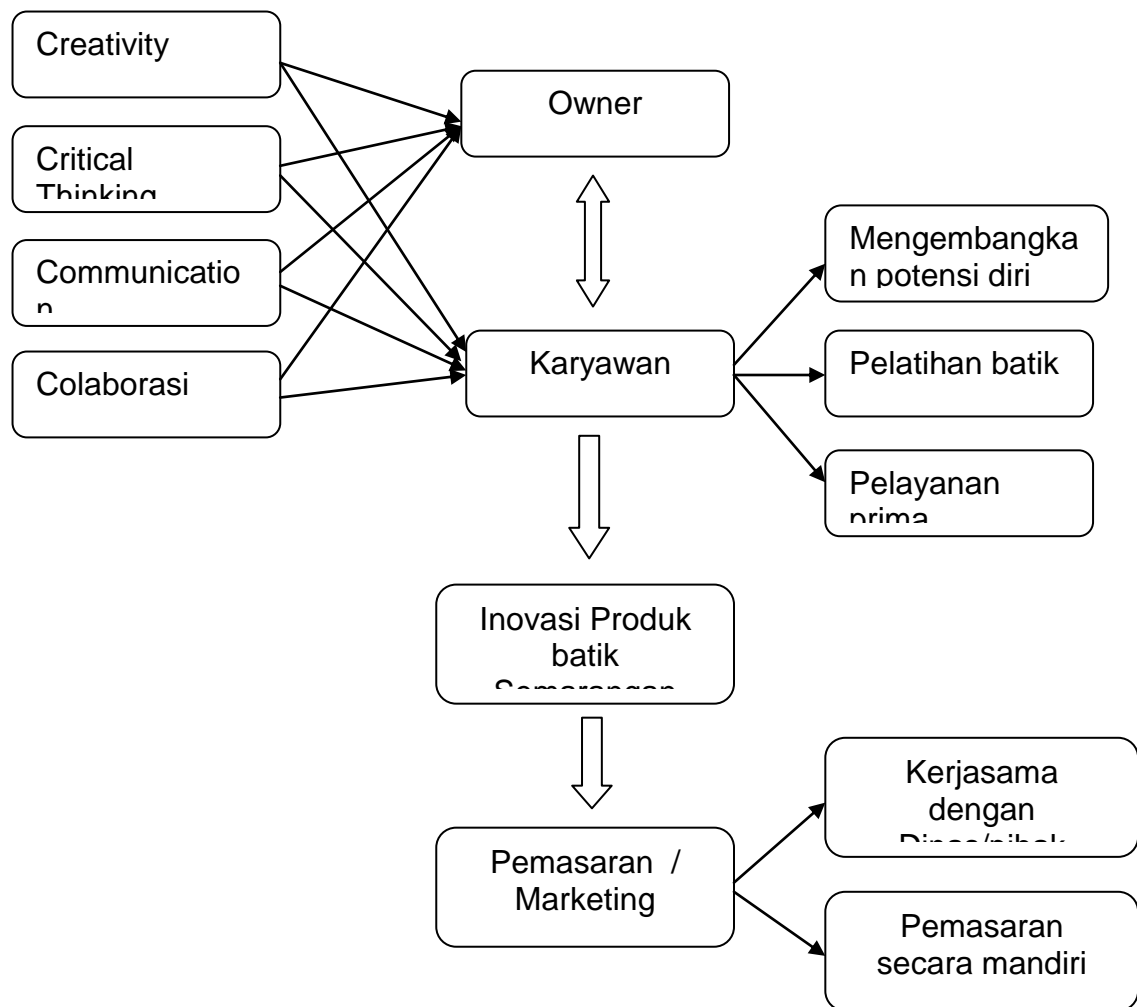
1. *Critical thinking* : berpikir kritis
2. *Creatifity* : kreatifitas
3. *Communication* : komunikasi
4. *Colaborasi* : kerjasama

Tabel Analisis SWOT Kampung Batik Semarang

INTERNAL	EKSTERNAL
Strength (S) Kreatifitas para pengrajin batik dalam melakukan inovasi dan pembuatan batik Semarang Bahan baku dan proses pembuatan batik yang mudah diterapkan 0. Kemampuan Dinas untuk menutupi kekurangan Dana 1. Kualitas SDM yang baik 2. Adanya pelatihan-pelatihan untuk pengembangan SDM	Oportunity (O) Komitmen dari Pemerintah Kota dalam mengembangkan Kampung Batik Semarang Bertambahnya jumlah pengrajin batik di Semarang Dukungan masyarakat setempat dengan di jadikannya Kampung Batik sebagai sentra batik. Letak Kampung Batik yang strategis Pemenuhan kebutuhan primer yaitu sandang
Weakness (W) Tidak adanya koordinasi SKPD dan Klaster Batik dengan Paguyuban Kampung Batik Kuantitas SDM yang tidak memadai	Threats (T) Kurangnya peran paguyuban dalam menggiatkan masyarakat 0. Kurangnya dukungan masyarakat Kampung Batik

<p>Minimnya anggaran Dinas untuk membiayai industri kreatif</p> <p>Sarana penunjang untuk pelatihan yang kurang memadai</p>	<p>1. Tempat yang sempit dan tidak ada lahan kosong untuk parkir;</p> <p>2. Kampung Batik sebagai tempat produksi menimbulkan pencemaran lingkungan</p>
---	---

Skema Ketrampilan Dan Pengembangan Softskill



Dokumentasi Kampung Batik Semarang



Balai Batik Semarang untuk pelatihan-pelatihan membatik



Salah satu display di Kampung Batik Semarang



Hasil Produksi Batik di kampung Batik Semarang

15. KEDAI DIGITAL CORPORATE

Nama Perusahaan : KEDAI DIGITAL CORPORATE
 Nama Direktur : Zusuf Vani Aljuwaeni
 Bidang gerak : Jasa Pembuatan Merchandise
 Jumlah karyawan : 350 karyawan (seluruhnya)
 Alamat : Jln. Gambir no.6 Deresan Yogyakarta
 No. Telpon : 0857 2936 0000
 Email : kedaidigital@yahoo.co.id
 Visi :

Menjadi Perusahaan Merchandise Terkemuka di Indonesia yang Bermanfaat
 Untuk Semua Orang, Dengan Sistem Kerja Terbaik, Variasi Produk Terbanyak,
 Inovasi Terkreatif, dan Paling Berkesan Selamanya!!!

Visi 2015 :

Memiliki Minimal 100 Cabang Usaha yang Eksis di Seluruh Kota di Indonesia
 dan Menjadi Bisnis yang Menguntungkan Secara Finansial

Misi :

1. Membangun sistem kerja yang solid, terstruktur, dengan melakukan standarisasi di seluruh cabang
2. Melakukan inovasi produk secara konsisten pada seluruh produk jual Kedai Digital
3. Melakukan inovasi pemasaran yang kreatif dan selalu menjadi daya tarik untuk seluruh konsumen
4. Melakukan inovasi pelayanan yang ramah dan bersahabat untuk seluruh konsumen
5. Membangun sistem jaringan yang tersebar di sentra2 wilayah di Indonesia, yang menjadi bagian Kedai Digital Supplies, yang memiliki kemampuan memproduksi bahan baku dan mendaur ulang bahan baku yang layak dijual kembali
6. Melakukan pengembangan perancangan mesin produksi yang lebih efisien
7. Mendidik SDM yang berkualitas untuk menjadi bagian tim Kedai Digital di semua cabang
8. Melakukan pengembangan standar sistem administrasi yang terintegrasi di seluruh cabang
9. Melakukan sistem komunikasi terpadu yang menyatukan manajemen seluruh cabang
10. Membangun networking dengan mitra-mitra diluar Kedai Digital yang bisa mensupport bisnis ini, seperti media massa, kampus, komunitas, bisnis lain yang bekerjasama secara konsisten dan berkelanjutan
11. Menjaring mitra-mitra baru yang potensial, berjiwa enterpreneur dan memiliki visi kehidupan untuk menjadi bagian eksistensi bisnis ini hingga tahun-tahun ke depan

Profil :

Kedai Digital merupakan bentuk ekspresi seorang anak muda, yang berkeinginan bisa menyenangkan banyak orang. Namanya Saptu Ari, setelah bosan jadi "karyawan kutu loncat" di banyak perusahaan, dia berfikir untuk bisa memiliki

usaha sendiri yang beda dari usaha kebanyakan. Inspirasinya didapatkan ketika melihat artis dari Jakarta yang memiliki Merchandise untuk dijual kepada fans-fans mereka. Dari situlah ide itu muncul, konsep Merchandise Pribadi pun tercipta.

Berbekal dana seadanya, Saptu nekat membuka kios kecil di Jl. Cenderawasih 3C Demangan baru, Jogja. Kios yang hanya berukuran 2x7 meter, diberi nama KEDAI DIGITAL yang buka pertama tanggal 28 Maret 2005. Konsep bikin Merchandise Pribadi yang diusungnya, dengan produk utama adalah Mug.

Dalam perkembangannya, konsep Merchandise Pribadi ini ternyata mendapatkan respon positif dari anak muda Jogja, dalam setahun respon dan dukungan datang dari banyak pihak, bukan hanya dari konsumen tapi juga dari banyak media massa yang memandang bisnis ini unik dan baru pertama ada di Jogja.

Dalam dua tahun perkembangannya produk yang ada di Kedai Digital terus bertambah, sampai saat ini sudah belasan produk yang dimiliki. Bahkan Mug Digital warna asalnya dari tempat ini, rekan bisnis yang ada di Jakarta dan Bandung sampai minta Mug Digital Warna bisa dikirim ke kota mereka. Sampai pertengahan tahun 2008 Kedai Digital telah memiliki 23 Outlet yang tersebar di seluruh penjuru Jogja dan Kota-kota lainnya.

Resume Wawancara :

Industri / perusahaan Kedai Digital bergerak dalam bidang profit. Alasan Industri / perusahaan bergerak dalam bidang profit karena dalam usaha Kedai Digital ini memang yang dicari adalah keuntungan untuk mensejahterakan semua pihak Kedai Digital namun disisi lain juga memiliki wadah untuk beramal yaitu SR (Sedekah Rombongan). Visi dan misi utama Industri / perusahaan bergerak dalam bidang pengembangan SDM karena sesuai pada visi misi yang telah disebutkan di atas pada no 7, yakni mendidik SDM yang berkualitas untuk menjadi bagian tim Kedai Digital di semua cabang. Sector bidang industri yakni pada jasa pembuatan merchandise.

Pengembangan SDM pada Industri/ perusahaan ini dengan mengikuti pelatihan atau training dan adanya Outbond yang rutin dilaksanakan 2 kali dalam setahun sehingga SDM di Kedai Digital selalu memiliki wawasan baru dan tidak mudah jenuh dalam melakukan pekerjaan. Industri / perusahaan bergerak pada bidang industri kreatif. Pembaharuan SDM dilakukan setiap satu tahun sekali yakni per Januari sampai Desember. Pengembangan SDM menyangkut pada bidang pendidikan kejuruan, konsep pengembangan kejuruan pada industri / perusahaan yakni dengan sering mengikuti pelatihan-pelatihan atau training sesuai dengan bidangnya, misal desainer diikutkan pelatihan dalam mendesain, dll.

Pengembangan SDM melalui penguasaan keterampilan (*hands-on*). Karena dalam pembuatan merchandise diperlukan ketrampilan yang spesifik agar menghasilkan produk yang apik. Selain keterampilan (*hands-on*), apakah juga mengembangkan bidang *soft skill*. *Soft skill* apasajakah yang dikembangkan kejujuran, kedisiplinan, kekeluargaan, spiritual/agama. *Softskill* dikembangkan dengan banyak cara. Misal, pada kejujuran dan kedisiplinan selalu mengingatkan seluruh karyawan dengan menempelkan quote-quote atau kata mutiara yang berisi tentang jujur dalam bekerja dan disiplin waktu. Pada spiritual atau agama, selalu dilaksanakan kajian-kajian rutin, dan apabila terdapat SDM yang ketahuan melakukan tidak jujur maka sanksi yang diberikan pun sangat kental dengan hukum yang islami, diajarkan bagaimana untuk berkomunikasi dengan Tuhan dengan cara membaca ayat suci Al-Quran setiap setelah shalat, dll.

Industri Kedai Digital ini mengembangkan *softskill* HOS4C, yaitu :

- e. *Creatifity* : kreatifitas
- f. *Critical thinking* : berpikir kritis
- g. *Communication* : komunikasi
- h. *Colaborasi* : kerjasama

Karena dalam usaha ini ke empat hal tersebut sangat diperlukan dalam mengembangkan industri kreatif agar tetap eksis dengan selalu membuat inovasi dalam banyak hal, seperti inovasi produk, pelayanan, pemasaran, sistem komunikasi,

dll. Dari 4 pengembangan softskill yang ada, *softskill* yang paling dominan pada Industri yakni *creativity* / kreatifitas.

Urutan pengembangan 4 *softskill* dari yang paling dominan sampai yang paling terkecil yakni :

5. *Creativity* : kreatifitas
6. *Critical thinking* : berpikir kritis
7. *Communication* : komunikasi
8. *Colaborasi* : kerjasama

Unsur-unsur pengembangan soft skill tersebut juga terdapat peran dari siswa / mahasiswa yang magang di Kedai Digital dan dari pengelola program / manajemen / instruktur.

Tabel Analisis SWOT Kedai Digital

INTERNAL	EKSTERNAL
Strength (S) 3. Kreatifitas anak muda Jogja dalam melakukan inovasi dan pembuatan merchandise 4. Bahan baku dan proses pembuatan merchandise yang mudah diterapkan 5. SDM yang berfikir kritis dalam menjaga kredibilitas perusahaan 6. Selalu menjaga kualitas terhadap seluruh produk merchandise 7. Manajemen yang baik dalam hal struktur organisasi, pemasaran, keuangan, dan pengembangan produk 8. Konsep profesional, kekeluargaan, dan agamis yang menguatkan loyalitas karyawan	Opportunity (O) Melakukan kerjasama dan kolaborasi dengan pihak pendidikan kejuruan (menerima magang mahasiswa) Sebagai bentuk wujud benda nyata dari kreatifitas anak muda Peminat merchandise pribadi yang semakin banyak Pemenuhan kebutuhan tersier yaitu akan keindahan estetika dalam merchandise Konsumen banyak menaruh perhatian besar terhadap produk yang variatif dan inovatif
Weakness (W) 3. Kurangnya lembaga keuangan yang mau membiayai industri kreatif 4.	Threats (T) 5. Banyaknya tindakan peniruan terhadap brand Kedai Digital 6. Banyaknya peniruan terhadap produk-produk merchandise 7.

Dokumentasi Kedai Digital



Struktur organisasi dan Job Description di Kedai Digital

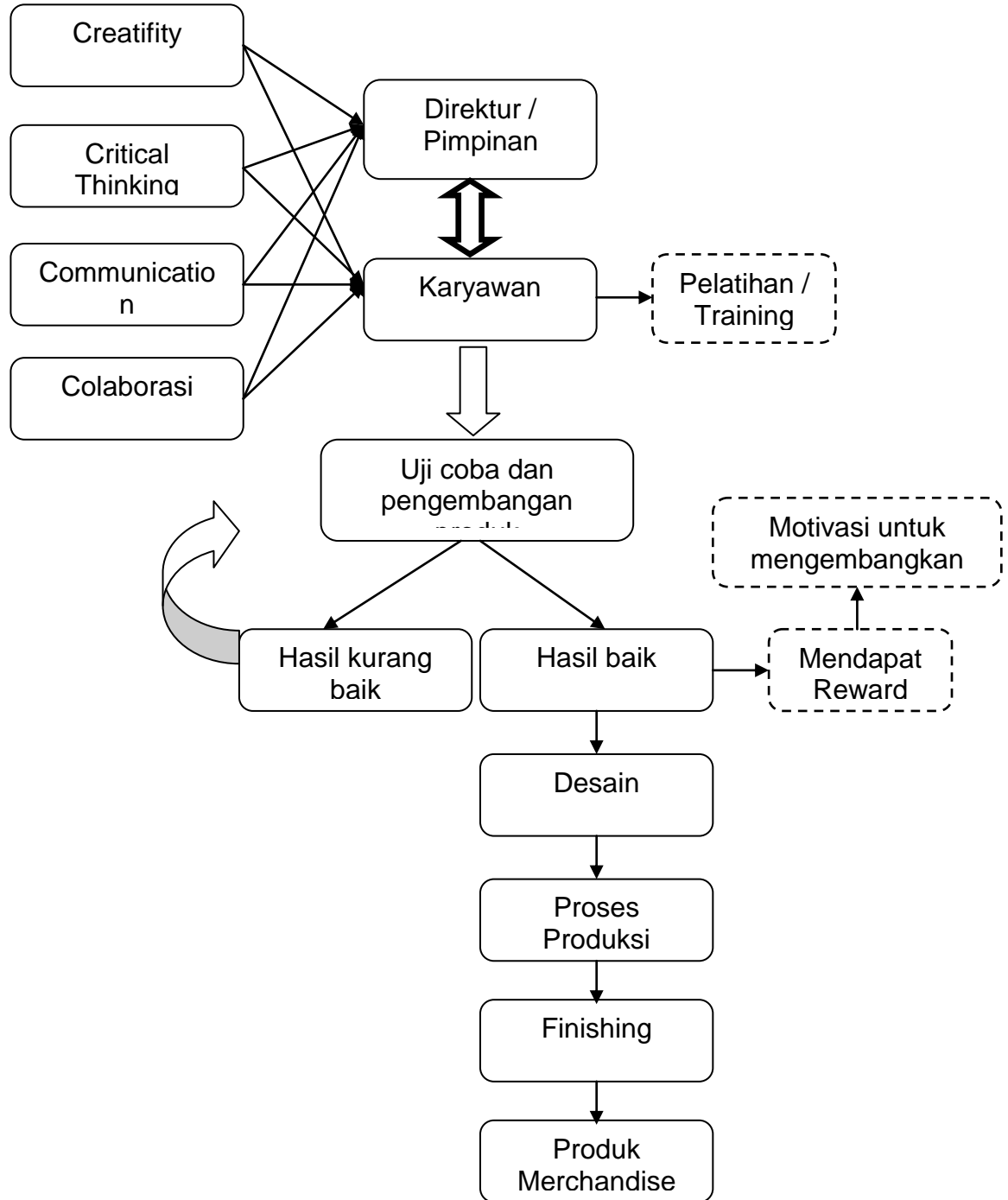


Alat membuat mug di Kedai Digital



Bentuk Kreatifitas Kedai Digital dalam pengembangan produk

Skema Ketrampilan Dan Pengembangan Softskill



16. Kriserrastona Arsitek

1. Nama perusahaan : Kriserrastona Arsitek
Nama manajemen/pimpinan : Ir. Y. D. Krismiyo, M.T
Bidang gerak : Arsitek
Jumlah Karyawan : 7 orang studio kreatif dan 37 orang konstruksi
Alamat : Perum Jatimulyo, D.4, Yogyakarta
Telpon : 0274 544539 / 08122779034
Visi & Misi : Membangun arsitektur yang melayani semua lapisan masyarakat dan menerapkan total desain mulai dari merencanakan hingga membangunnya.
Memberikan kepuasan terhadap *constumer*.

Kriserrastona Arsitek merupakan industry kreatif yang berdiri sebelum awal tahun 2006. Kegiatan kreatif berkaitan dengan jasa desain bangunan, konstruksi, konservasi bangunan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh. Kriserrastona Arsitek merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya. Ketika pertama berdiri industry ini hanya bergerak pada desain saja, bekerja tidak dalam bentuk team, hanya sendiri-sendiri bekerja secara spontanitas dan belum berani membentuk team, namun pasca gempa bumi yang melanda kota Yogyakarta pada tahun 2008 karena kekurangan tenaga pembangun/kontraktor dalam pembangunan pasca sehingga dengan memanfaatkan momentum itu akhirnya Kriserrastona Arsitek ini mulai merancang dan membangun.

Industry ini bergerak pada bidang profit dan non profit. Dibidang profit industry ini memberikan kesejahteraan kepada karyawannya. Pada bidang non

profit industry kreatif ini menjalankan misi pelayanan kepada masyarakat, memberikan pelayanan kepada masyarakat menengah kebawah yang ingin membangun dan membutuhkan desain arsitektur, sehingga arsitek itu tidak hanya dikenal untuk kaum atas saja namun kaum menengah kebawah juga mengenal dan menggunakannya. Kegiatan non profit yang lain yaitu pembantuan penataan sungai Binangon, mereka lebih ke konsultatif dan tidak menarik keuntungan dari kegiatan tersebut.

Kriserrastona Arsitek dipimpin langsung oleh owner atau pemiliknya sendiri, namun dibantu oleh beberapa bidang divisi yang dipersiapkan untuk mengoptimalkan kinerja mereka, beberapa bidang divisi itu antara lain divisi operasional, divisi kreatif dan divisi konstruksi/pembangunan. SDM yang diterima bekerja di industri ini diutamakan memiliki skill (hands on) dengan melihat latar belakang pendidikan atau disiplin ilmu yang mereka pelajari di sekolah formal atau perguruan tinggi. Pada bidang arsitek atau desain SDM yang diterimapun harus memiliki latar belakang pendidikan S.1 arsitek. Ketika ada rekrutmen SDM pimpinan tidak begitu saja menerima dan langsung mempekerjakan mereka tanpa ada pengawasan, namun pimpinan melakukan training. Bidang vokasi yang dibutuhkan dalam perusahaan ini adalah desain grafis, arsitek (interior & eksterior desain), dan akuntansi. Pekerjaan mendesain/arsitektur membutuhkan kreatifitas bagi para pekerjanya. Pengembangan SDM di industry ini dengan pelatihan/training yaitu dengan ketemu dan berinteraksi langsung sama klien, serta melakukan persentasi dengan mereka. Training ini pun dengan system grade atau beberapa tingkatan, SDM ditraining selama 6 bulan dan menjadi arsitek muda setelah itu mereka bekerja selama 1 tahun dan menjadi arsitek kepala. Yang paling dominan adalah kolaborasi, jika kita pintar sendiri, mahir sendiri tidak akan bisa jalan. Urutan skill yang dominan yang diutamakan adalah kolaborasi, komunikasi, berfikir kritis dan kreatifitas.

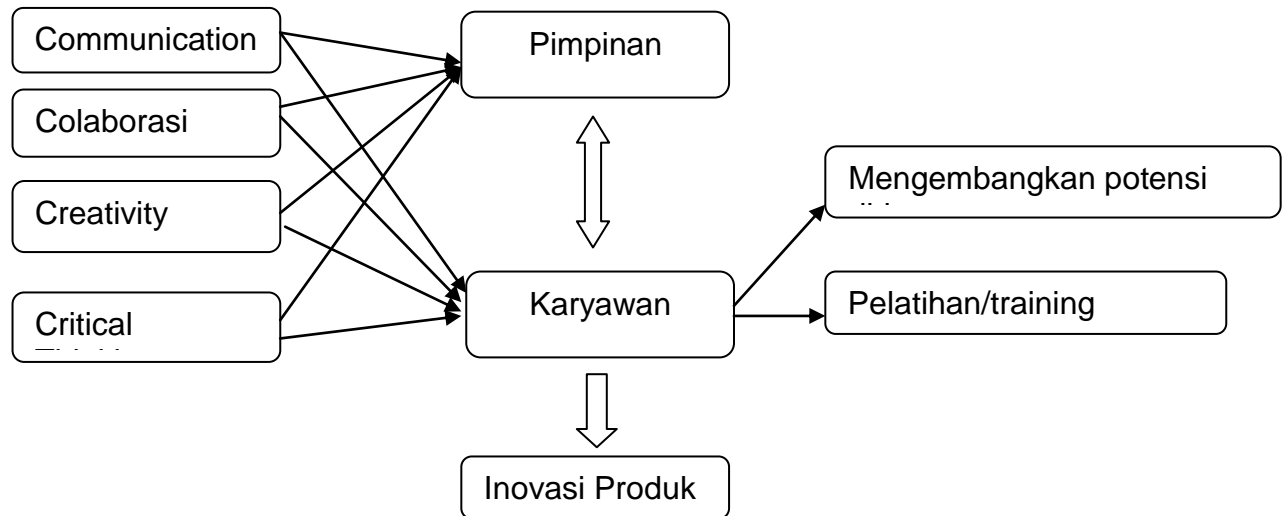
Industri Kriserrastona Arsitek ini juga ikut berperan aktif pada dunia pendidikan. Mereka juga bekerja sama dengan universitas-universitas swasta. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan seperti magang dan pelatihan-pelatihan membuat desain. Biasanya mahasiswa yang melakukan magang/training di tempat ini dan ketika selesai training akan ada ujiannya dan jika tidak lulus akan diperpanjang. Dan juga pelatihan tersebut harus multidimensi, tidak hanya karakter mental, tapi skill yang lain juga dibutuhkan dalam pekerjaan ini. Setiap arsitek harus bisa/dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan karyawan lain dan kliennya. SDM pun harus ekspert dengan atasan, dapat bekerja dengan team. Kerjasama dengan bidang pendidikan, Untuk menjembatani dunia pendidikan dan dunia industry.

Dalam penerapan profesi, arsitek berperan sebagai pendamping, atau wakil dari pemberi tugas (pemilik bangunan). Arsitek harus mengawasi agar pelaksanaan di lapangan/proyek sesuai dengan bestek dan perjanjian yang telah dibuat. Dalam proyek yang besar, arsitek berperan sebagai direksi, dan memiliki hak untuk mengontrol pekerjaan yang dilakukan kontraktor. Dokumentasi :

Analisis SWOT

S (Strength) = kekuatan	Selalu menjaga kualitas keunikan desain Selaras dengan bidang pendidikan dan praktek Mengutamakan Komunikasi dan kolaborasinya. Berkolaborasi dengan pemerintah daerah
W (Weakness) = Kelemahan	Tempatnya kurang strategis. Karyawannya emosional, n kurang ramah.
O (opportunity) = Peluang	Kebutuhan akan desain dan pembangunan Kebutuhan akan pembangaunan tidak hanya kuat dan kokoh tetapi juga menuntut estetikanya.
T (Threat) = ancaman	Banyak bermunculan industry irsitek yang lain yang lebih kreatif.

Skema Ketrampilan Dan Pengembangan Softskill



pimpinan Kriserrastona Arsitek

17. Batik Mahkota Laweyan

Nama Perusahaan	: Batik Mahkota Laweyan
Nama pemilik	: Alpha Febela Priyatmono/Juliani
Prasetyaningrum	
Bidang gerak	: Fesyen
Jumlah karyawan	: 20 orang
Alamat	: Sayangan Kulon No. 9 Laweyan, Solo
Visi & Misi	: -

Batik Mahkota Laweyan merupakan jenis perusahaan perseorangan yang berdiri di Kampung Batik Laweyan kota Solo. Perusahaan ini memproduksi batik tradisional, batik modern dan cap dalam bentuk kain, kemeja, pakaian wanita, perlengkapan interior, lukisan, serta kerajinan tangan. Produk-produk tersebut dipasarkan baik di pasar lokal maupun di pasar mancanegara. Proses membatik kain melalui tahapan desain, blat, canting dan terakhir pewarnaan. Untuk menghasilkan kualitas batik yang baik, setidaknya memerlukan waktu produksi 3 hari. Hal inilah yang membuat harga kain batik relatif mahal.

Perusahaan batik Mahkota Laweyan merupakan perusahaan yang bergerak di bidang profit dan non profit. Sejak dicanangkannya Laweyan sebagai kampung batik pada tahun 2005 oleh Walikota Solo kala itu, membuat industri batik di kampung Laweyan menggeliat dari kevakuman. Dengan kampanye dari berbagai pihak, saat ini masyarakat semakin antusias dengan produk-produk batik, peluang inilah yang kemudian ditangkap oleh *Owner* Batik Mahkota Laweyan untuk mendapatkan keuntungan. Kegiatan profit yang dilakukan perusahaan Batik Mahkota Laweyan dilakukan baik dengan menjual produk, maupun memberikan kursus-kursus membatik dan manajemen kewirausahaan batik kepada masyarakat. Sedangkan kegiatan non profit yang dikembangkan adalah seringnya perusahaan mendapatkan kunjungan, magang maupun penelitian dari berbagai pihak yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai batik.

Pegawai di Mahkota Laweyan dibagi dalam beberapa bagian, yaitu bagian desain dan blat, bagian canting, bagian pewarnaan, dan bagian penjualan. Pada bagian desain dan blat membutuhkan kreatifitas dan ketelitian untuk menciptakan motif maupun desain baru yang kemudian diblat pada selembur kain. Proses ini dikerjakan oleh pegawai berusia muda yang memiliki ide-ide kreatif membuat desain dengan motif-motif baru yang digemari konsumen. Sang Owner sendiri juga sering memberikan ide untuk pengembangan desain-desain baru. Setelah kain diblat, proses selanjutnya adalah mencanting. Umumnya proses canting dikerjakan oleh orang-orang setengah baya yang memiliki banyak pengalaman dalam membatik. Pegawai dengan usia tersebut dipilih karena pekerjaan mencanting membutuhkan keluwesan gerakan tangan dan ketelitian. Proses berikutnya setelah kain dicanting adalah pewarnaan. Proses pewarnaan dikerjakan oleh pegawai-pegawai yang memiliki kemampuan memadu-padankan warna agar warna yang dihasilkan lebih menarik. Proses ini juga memerlukan kreatifitas dan ketelitian yang tinggi karena tidak jarang pewarnaan dilakukan beberapa kali untuk menghasilkan warna yang diinginkan serta tidak mudah luntur. Sedangkan pada bagian penjualan dipilih pegawai yang dapat berkomunikasi dengan lancar dan ramah ketika melayani pelanggan. Mereka juga harus mengetahui secara umum mengenai produk yang mereka jual agar pelanggan memperoleh informasi yang benar.

Berkembangnya perusahaan Batik Mahkota Laweyan tidak lepas dari kreatifitas sang pemilik. Semua proses kegiatan perusahaan diawasi dan dikendalikan oleh pemiliknya secara langsung. Bentuk kreatifitas pemilik tersebut diantaranya yaitu pengambilan keputusan untuk menentukan desain, merekrut karyawan, dan memilih sistem pemasaran. Namun demikian, pegawai Batik Mahkota Laweyan juga dituntut untuk mengembangkan kreatifitas dan komunikatif sesuai dengan bidang pekerjaan yang mereka kerjakan. Karyawan yang kreatif diperlukan pada bidang desain dan pewarnaan, sedangkan keterampilan komunikasi harus dikuasai oleh pegawai pada bagian penjualan dan beberapa orang yang menjadi pemateri kursus batik.

Kursus membatik adalah upaya Batik Mahkota Laweyan dalam upaya untuk semakin memasyarakatkan batik kepada masyarakat luas. Peserta kursus ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia maupun mancanegara. Peserta kursus dapat memilih paket kursus yang mereka inginkan mulai dari kursus singkat selama 2 jam, kursus intensif hingga peserta mahir membatik, dan kursus kewirausahaan batik. Selain kursus, Batik Mahkota Laweyan juga menerima Praktik Industri bagi siswa-siswa SMK Batik yang berasal dari Kota Solo dan sekitarnya.

Batik Mahkota Laweyan

Strengths:

- SDM dan peralatan memadai
- Ikon kuat laweyan sebagai kampung batik di Solo
- Desain dan motif batik selalu baru
- Luasnya jaringan yang dimiliki

Weaknesses:

- SDM mayoritas setengah baya
- Pemilik memiliki kuasa penuh
- Promosi kurang
- Tempat operasional produksi sempit
- Konsumen mayoritas kalangan menengah ke atas
- Limbah batik dapat mencemari lingkungan

Opportunities:

- Solo sebagai kota kreatif yang mengedepankan tradisi membuat produk batik tidak sepi penggemar
- Perluasan pemasaran batik

Threats:

Industri-industri pesaing

18. Majalah Kreatif

- 1) Narasumber :
 - a. Hanitianto Joedo, S.H (Pemimpin Umum/Pimpinan Redaksi)
 - b. Rojali Riyanto (Publikasi dan Promosi)
- 2) Total Karyawan : 6 orang
- 3) Bidang Usaha : Profit dan Nonprofit
- 4) Sektor Usaha : Penerbitan dan percetakan; Periklanan
- 5) Visi & Misi : Media Masyarakat Kreatif Indonesia
- 6) Alamat :
 - c) Kantor : Harmoni Pondok Permata Kav I, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul. 55182.
 - d) Redaksi : Griya Palem Hijau, G-24, Sidoarum, Godean, Sleman. 55564.
- 7) No. Telepon : 0274-9424640; 089671756336
- 8) Ringkasan hasil wawancara :

Majalah Kreatif merupakan majalah yang berisi tentang berbagai informasi berkaitan dengan para pelaku, berbagai kegiatan dan perkembangan industri kreatif di Indonesia. Majalah kreatif terbit setiap bulan dengan format 24 halaman untuk dua edisi pertama, dan 64 halaman untuk edisi selanjutnya. Edisi pertama diterbitkan bulan September 2013 dengan mengangkat tema Kemerdekaan Kreativitas.

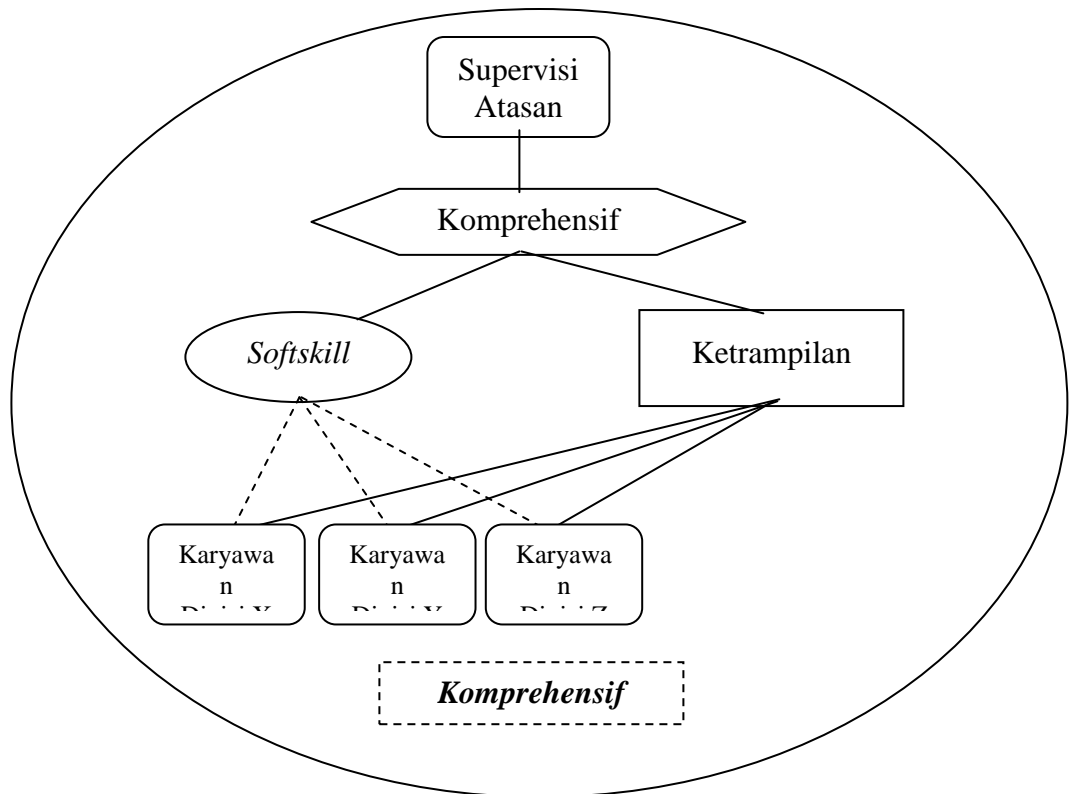
Majalah kreatif itu sendiri merupakan produk kreatif yang digunakan sebagai media menyampaikan berbagai informasi dan pengetahuan berkaitan dengan industri kreatif dan perkembangannya untuk dapat mengedukasi masyarakat. Mulai edisi kedua sudah melibatkan berbagai pihak untuk dapat menyumbangkan berbagai tulisan berkaitan dengan konten majalah tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa majalah ini memenuhi aspek 4C, yaitu berfikir kritis dan kreatif, setelah melihat berbagai informasi di majalah kemudian memicu pembaca untuk bertindak melakukan sesuatu

yang kreatif; komunikasi dan kolaborasi, majalah ini dapat dijadikan sebagai kedua hal tersebut karena didalamnya terdapat informasi nomor telepon dan alamat dari beberapa orang yang diangkat dalam tulisan berkaitan dengan industry kreatif yang dijalankannya.

9) Analisis SWOT

Strength	Weakness
Wadah aspirasi industri kreatif Bersifat gratis, mengandalkan donasi dan iklan	
Opportunity	Threat
Menanamkan budaya kreatif pada masyarakat melalui media majalah	

10) Skema Pengembangan Ketrampilan dan *Softskill*



11) Dokumentasi

19. Rumah Makan Mataram Indah

Nama Perusahaan : Rumah Makan Mataram Indah
Nama Pimpinan : Bapak Yanto
Bidang gerak : Kuliner
Jumlah karyawan : 16 karyawan
Alamat : Jl Raya Yogya - Wonosari Km 7 Baturetno Banguntapan
Bantul Yogyakarta 55197
No. Telpon : 0274 – 382983
Visi & Misi :

Profil :

Rumah makan Mataram Indah merupakan salah satu rumah makan yang menyediakan cita rasa hidangan seafood. Rumah makan ini berdiri sudah cukup lama, resep warisan turun temurun dari sang empunya Mataram Indah yaitu Bp. Yanto serta Ibu Sri Astuti. Dulu, Mataram Indah lebih dikenal dengan pemancingan serta rumah makan, akan tetapi dengan bergulirnya waktu sang pemilik mengalih fokuskan usahanya lebih kepada restoran atau rumah makannya saja. Hidangan yang disediakan disini terdiri dari berbagai macam sajian cita rasa seafood yang menggoda.

Di rumah makan Mataram Indah selalu ada menu baru yang disediakan sebagai variasi masakan agar para pelanggan tidak merasa bosan, akan tetapi tetap memperhatikan menu-menu utama yang menjadi andalan para pelanggan antara lain gurami asam manis, gurami acar, gurami bakar, gurami goreng, gurami pedas manis, patin bakar serta kerenyahan dari nila goreng garing yang juga menjadi andalan dari para penikmat hidangan Mataram Indah.

Rumah makan ini juga tidak hanya menyediakan service untuk makanan, akan tetapi dari segi kenyamanan suasana juga diperhatikan. Suasana yang dibangun dari resto tersebut adalah kembali ke alam. Dapat kita lihat jika kita bertandang ke resto

tersebut, masih banyak hamparan sawah disetiap sisi resto, dihiasi dengan gemericik air sungai kecil yang mengalir menambah keasrian dari konsep resto tersebut. Gazebo-gazebo yang berada diatas kolam ikan beratapkan daun-daun kering menambah kental suasana asri pedesaan yang ingin diciptakan oleh sang pemilik. Menikmati hidangan dengan citarasa yang istimewa serta menghabiskan waktu untuk sekedar bercengkrama bersama keluarga tercinta karena disana juga disediakan area bermain untuk anak.

Resume Wawancara :

Rumah Makan Mataram Indah bergerak dalam bidang profit. Alasan usaha rumah makan ini bergerak dalam bidang profit, karena pemilik berorientasi untuk mencari keuntungan dan mensejahterakan karyawan-karyawannya. Visi misi utama bergerak dalam bidang pengembangan SDM, karena pada usaha rumah makan ini, pengembangan SDM dalam berbagai bidang sangat diperlukan untuk keberlangsungan usaha. Sektor bidang industri kuliner (rumah makan). Pengembangan SDM dilakukan dengan melakukan pelatihan-pelatihan seperti pelayanan prima terhadap pelanggan dan pelatihan atau kursus memasak olahan ikan.

Usaha rumah makan ini bergerak pada bidang industri kreatif. Karena di usaha rumah makan ini selalu melakukan inovasi terhadap produk olahan-olahan ikan, inovasi dalam pemasaran, inovasi dalam pelayanan, dll. Pengembangan SDM menyangkut pada bidang pendidikan kejuruan. Konsep pengembangan kejuruan pada perusahaan ini pada keahlian boga. Karena dalam membuat cita rasa masakan yang enak diperlukan keahlian dalam memasak yakni jurusan boga.

Pengembangan SDM dilakukan melalui penguasaan keterampilan (*hands-on*). Selain keterampilan (*hands-on*), SDM juga mengembangkan bidang *soft skill*. *Soft skill* yang dikembangkan seperti, kejujuran, kedisiplinan, dan spiritual. *Softskill* dikembangkan dengan cara saling mengingatkan sesama karyawan dan pimpinan, membuat tulisan-tulisan untuk menyemangati, menjaga kedisiplinan, menjaga komunikasi, serta mengembangkan kreatifitas dalam membuat olahan-olahan ikan.

Rumah makan Mataram Indah ini mengembangkan *softskill* HOS4C

- i. *Creatifity* : kreatifitas
- j. *Critical thinking* : berpikir kritis
- k. *Communication* : komunikasi
- l. *Colaborasi* : kerjasama

Dari 4 pengembangan softskill yang ada, *softskill* yang paling dominan pada perusahaan yang *Critical thinking* : berpikir kritis.

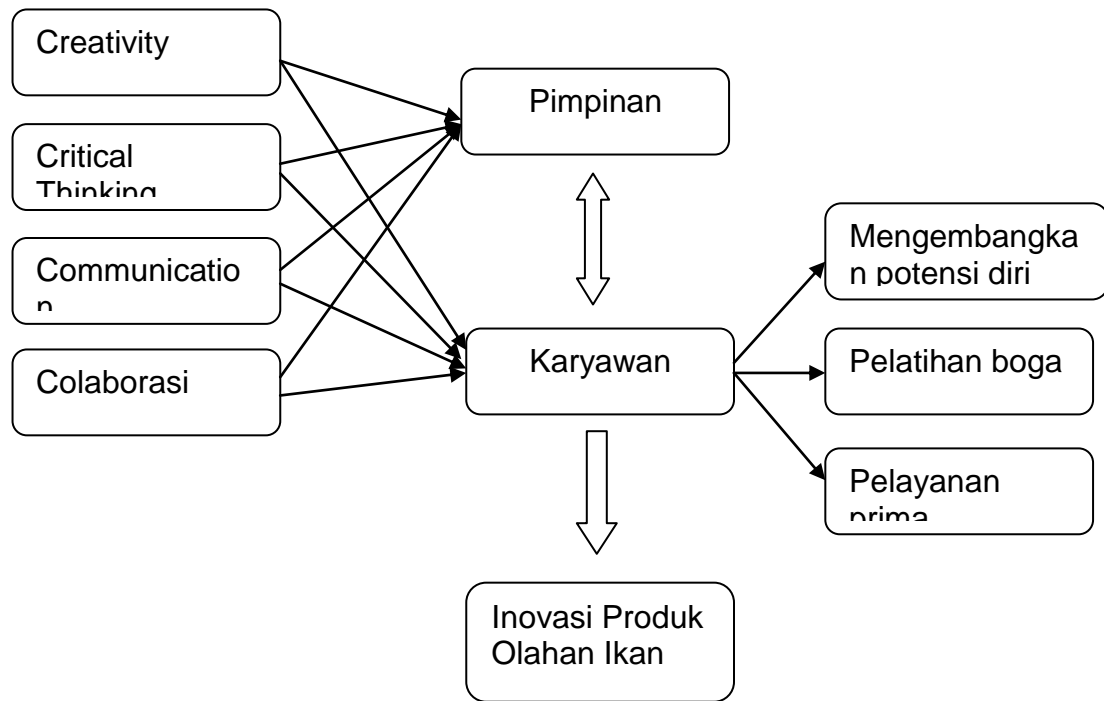
Urutan pengembangan 4 *softskill* dari yang paling dominan sampai yang paling terkecil, yakni :

- 5. *Critical thinking* : berpikir kritis
- 6. *Creatifity* : kreatifitas
- 7. *Communication* : komunikasi
- 8. *Colaborasi* : kerjasama

Tabel Analisis SWOT Rumah Makan Mataram Indah

INTERNAL	EKSTERNAL
Strength (S) <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan baku ikan yang sangat banyak di Yogyakarta dan sekitarnya dari tambak2 ikan oleh petani ikan 2. Melanjutkan usaha keluarga yang sudah ada sejak lama 3. Proses pembuatan olahan ikan (seafood) yang relatif mudah untuk diterapkan 4. Kreatifitas SDM dalam melakukan inovasi pembuatan olahan dari ikan 5. SDM yang berfikir kritis dalam mengembangkan perusahaan 	Oportunity (O) <ul style="list-style-type: none"> 1. Karakter masyarakat Indonesia yang konsumtif 2. Pemenuhan kebutuhan primer yaitu kebutuhan pangan dan selera konsumen yang berbeda-beda 3. Saat ini konsumen menaruh perhatian besar terhadap kebutuhan pangan yang inovatif 4. Melakukan kerjasama dan kolaborasi dengan banyak pihak 5. Komunikasi yang baik meningkatkan kepercayaan konsumen
Weakness (W) <ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen industri yang kurang dikembangkan karena usaha keluarga 2. Kualitas SDM dalam industri kreatif pangan kurang memadai 3. 	Threats (T) <ol style="list-style-type: none"> 1. Munculnya banyak pesaing dalam konsep rumah makan dan pemancingan ikan 2. Banyaknya peniruan terhadap produk-produk olahan ikan 3. Perdagangan bebas

Skema Ketrampilan Dan Pengembangan Softskill



Dokumentasi Rumah Makan Mataram Indah



Sajian makanan seafood di Rumah Makan Mataram Indah



Suasana hijau dan nyaman dengan gazebo-gazebo



Kolam tempat membiakan ikan

20. PIXIA Graphic Design Studio

Pixia Graphics Design Studio

Nama Industri/Perusahaan	: PIXIA Graphic Design Studio
Nama Manajer/pimpinan	: Daniel Herdianto
Bidang gerak	: Graphic Design
Jumlah karyawan	: 2
Alamat	: Jl. Transito 13 Pajang Solo 57146, Indonesia

T: +62 85741682222

Pixia bergerak dibidang grafik desain, yang memiliki visi untuk mengedukasi masyarakat mengenai graphics design. Pixia melayani dan memberikan solusi kepada para pelaku bisnis / usaha baik bertaraf Lokal hingga Internasional, akan kebutuhan “Desain Grafis” dalam penunjang promosinya, baik berupa Logo Brand Identity, Promotional Kits, dan juga Website serta strategi promosi menggunakan media Online (Internet) lainnya.

Perusahaan ini bergerak di bidang profit, untuk mencari keuntungan dan sesuai dengan bidang yang diminati pemiliknya. Graphics desain dipilih karena hobi, hiburan, dan pekerjaan. Setiap emosi dari desainer bisa dituangkan kedalam sebuah karya.

Pixia membutuhkan SDM dari berbagai jurusan tidak perlu dari jurusan desain tetapi harus bisa memiliki kemampuan untuk mendesain. Pengembangan SDM melalui seminar, gathering bersama dan gathering bersama komunitas desain grafis Indonesia secara berkala setiap 1 bulan atau 2 bulan. Dari komunitas itu bisa saling menginspirasi. Untuk mendapatkan ide-ide baru cara yang dilakukan adalah dengan bermain music, nonton film, berkumpul dengan teman, mengikuti seminar. Semua perasaan baik sedih dan gembira bisa dituangkan dalam sebuah karya.

Skill yang dibuthkan adalah kemampuan dibidang desain (menggunakan software photoshop, corel, adobe illustrator dll). Berkomunikasi, untuk memepresentasikan hasil karya kepada pelanggan.

Pemilik dan desainer memiliki kreatifitas yang tinggi, bisa mengkomunikasikan desainnya, berfikir kritis dalam memberikan pilihan kepada pelanggan, selalu bekerja sama antar desainer untuk mencapai target yang ditentukan.

Gambaran model pengembangan Kreatifitas dan komunikasi di PIXIA :

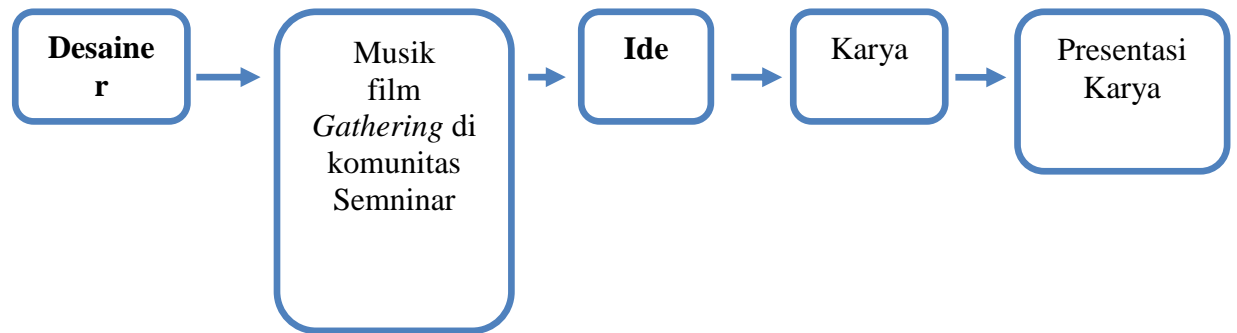


Foto kegiatan di Studio



Analisis SWOT

3. PIXIA Graphic Design Studio

a. Kekuatan

- 1) Satu-satunya graphic design studio di solo yang melayani jasa desain grafis
- 2) Kemampuan desain grafis di akui dengan memenangkan lomba blog di solo
- 3) Semua emosi bisa menjadi inspirasi membuat desain
- 4) Desain grafis merupakan hobi dan hiburan serta pekerjaan bagi desainer PIXIA
- 5) Harga bisa nego
- 6) Komunikasi dan kolaborasi sangat kuat
- 7) Suasana studio menyenangkan, desain ruangan simple, bersih dan menarik
- 8) Promosi via online sangat kuat

b. Kelemahan

- 1) Jumlah SDM 2
- 2) Siklus kerja sangat bergantung pada SDM, apabila salah satu sakit akan menghambat tercapainya deadline
- 3) Tempat kurang strategis
- 4) Penetapan harga yang bisa dinego pelanggan, akan terkesan tidak konsisten terhadap harga
- 5) Tempat kerja yang kurang luas, jika banyak pelanggan yang datang akan merasa kurang nyaman

c. Peluang

- 1) zaman kreatif, teknologi sebagai pendukung untuk kreatif
- 2) Pemasaran lebih efektif jika melalui online
- 3) Zaman digital

d. Ancaman

- 1) Banyak pesaing dari seluruh dunia
- 2) Banyaknya desain yang sudah memiliki hak cipta
- 3) Masyarakat Indonesia masih menilai bahwa desain grafis adalah versi cetak
- 4) Industry percetakan yang menyediakan jasa desain

21. Raden Rattan & Handcraft Centre

1. Nama perusahaan : Raden Rattan & Handcraft Centre
- Nama manajemen/pimpinan : Nursetyo Wibowo
- Bidang gerak : Kerajinan
- Jumlah Karyawan : 5
- Alamat : JL. R. M. Said No. 50, Solo
- Telpon : 0271 719933
- Visi & Misi : Penjualan produk dengan inovasi dan model terbaru

Raden Rattan & Handcraft Centre merupakan industry kreatif yang memiliki kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya. Barang kerajinan yang dihasilkan terbuat dari serat alam, kulit, rotan, bambu, kayu,. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal). Industry ini baru berdiri selama 3 bulan.

Raden Rattan & Handcraft Centre merupakan industry kreatif yang bergerak pada bidang profit. Industry ini

Dokumentasi :



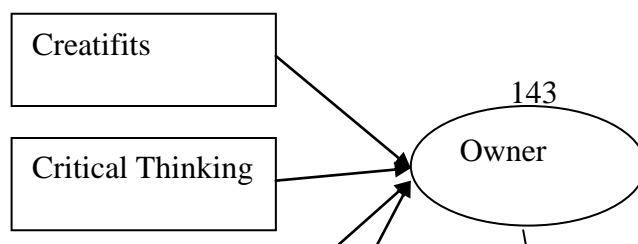


Produk hasil dari kerajinan Raden Rattan & Handcraft Centre

Analisis SWOT

S (Strength) = kekuatan	Kualitas baik Desain unik dan menarik Bahan yang digunakan aman
W (Weakness) = Kelemahan	Tempatnya kurang strategis. Training karyawan yang terbatas pada saat ada produk baru
O (opportunity) = Peluang	Kebutuhan akan furniture bernilai estetika Kebutuhan manusia akan benda seni
T (Threat) = ancaman	Banyak industri kerajinan yang lain yang muncul Industri kreatif banyak yang bermunculan

Skema perkembangan soft skill, sebagai berikut :



22. Industri Roti Ganep

1. Nama perusahaan : Industri Roti Ganep
Nama manajemen/pimpinan : Cecilia Mania Purnadi
Bidang gerak : Kuliner
Jumlah Karyawan : 80 / pusat 60
Alamat : JL. Sutan Syahrir 176 Tambak Segaran,
Surakarta.
Telpon : 0271 647559
Visi & Misi : -

Perusahaan ganep merupakan perusahaan yang bergerak pada sektor industry kuliner. Perusahaan ini sudah berdiri sejak 1881, tepatnya umur perusahaan roti ini sekarang kurang lebih 132 tahun. Sejak awal berdiri Perusahaan Roti Ganep memproduksi Roti Kecil (roti kering yang terbuat dari tepung ketan), yang merupakan produk unggulan dan andalan hingga saat ini. Nama roti kecil muncul karena pada awalnya bentuknya seperti kecil, biji sawo yang lonjong dan bulat, roti yang dimaksudkan bukan roti bakery tetapi roti ini termasuk dalam golongan biskuit atau roti kering. Pada perkembangannya perusahaan Roti Ganep tidak hanya memproduksi roti kecil tetapi juga roti lainnya, missal : Smeer kering, Soes kering, kue garut, bolu kering, stik crackers dan lain-lain. Selain itu juga memproduksi roti basah seperti : roti keju, roti pisang, roti santen, mandarin, bolu, cake dan lain-lain.

Perusahaan roti ganep merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang profit dan non profit. Perusahaan ini mengambil keuntungan dari penjualan produknya berupa roti (makanan kecil), akan tetapi selain aktivitas penjualan perusahaan ini juga bergerak pada bidang non profit berupa kegiatan-kegiatan socialnya. Alasan mereka bergerak di bidang non profit ini karena mereka merasa masih ada/masih banyak masyarakat/orang-orang yang kekurangan dalam segala hal dan membutuhkan bantuan salah satunya dari

tangan mereka. Kegiatan social yang dilakukan antara lain seperti kegiatan pada bidang kesehatan yaitu kegiatan donor darah, posyandu, pada bidang pendidikan berupa bantuan dana pendidikan kepada karyawan dan keluarga karyawan serta sumbangan pendidikan dalam bentuk lainnya, dan pada bidang kebudayaan yaitu kegiatan visit ganeps. Perusahaan ini juga rutin melakukan kegiatan senam yoga yang dilakukan setiap hari selasa sampai kamis. Saat ini perusahaan roti ganep juga bekerjasama dengan dinas kesehatan untuk membuat makanan khusus bagi anak-anak autis.

Perusahaan ganeps dipimpin langsung oleh *owner* (pemilik) nya langsung, dibantu oleh beberapa personalia, supervisor serta karyawan – karyawan yang lain. Perusahaan ini merupakan perusahaan keluarga yang sudah turun temurun, sehingga dalam perekrutan karyawan perusahaan ini juga mengutamakan keluarga, baik itu keluarga dari karyawan yang ada ataupun keluarga dari pemiliknya sendiri. Tapi mereka harus mempunyai skill tentang makanan setidaknya pemahaman bahan-bahan makanan. Untuk saat ini kebanyakan karyawan yang bekerja di perusahaan ini adalah lulusan dari SMK bidang Boga. Setelah proses perekrutan, calon karyawan ditraining/diberi pelatihan-pelatihan dan diawasi selama tiga bulan, setelah itu mereka akan dipercaya untuk bekerja pada perusahaan tersebut. Perusahaan ini tidak serta merta membiarkan karyawannya dalam bekerja, mereka rutin mengadakan training/pelatihan-pelatihan setiap enam bulan sekali untuk dapat mengembangkan kemampuan karyawannya. Disamping itu perusahaan yang termasuk dalam industry kreatif ini juga mengikut sertakan karyawannya dalam seminar-seminar yang ada di Solo dan sekitarnya.

Dalam pembuatan roti kecil membutuhkan kreatifitas (*hand-on*) setiap karyawannya. Karyawan juga dituntut untuk bekerjasama dalam setiap pekerjaan yang mereka lakukan. Kemampuan berkomunikasi antara pimpinan – karyawan, karyawan – karyawan juga tidak kalah pentingnya dalam perusahaan ini, apalagi komunikasi terhadap pelanggan juga sama sangat

penting dalam penawaran produk-produk yang ada. Untuk mampu berinteraksi/berkomunikasi dengan baik karyawan harus mampu menyesuaikan atau mengembangkan *soft skill* yang ada dan yang lainnya. Misalnya, pada proses pembuatan variasi roti yang lain, karyawan biasanya diberi traning dengan didatangkannya chef untuk mengejarkan mereka. Namun, pada perusahaan ini *softskiil* yang paling diutamakan adalah kejujuran. Pimpinan menganggap kejujuran merupakan hal yang paling utama dan penting dalam perusahaannya.

Perusahaan ganep juga ikut berperan aktif pada dunia pendidikan dan masyarakat. Mereka biasanya secara rutin mengadakan bakery visit. Bakery visit merupakan program yg bertujuan untuk melihat lebih dekat proses produksi serta aktifitas sebuah pabrik dan toko roti ganep. Dalam program ini peserta visit diajak turun langsung untuk membuat roti sendiri yg nantinya roti tersebut bisa dinikmati oleh setiap peserta. Selain pengenalan bahan serta alat untuk membuat roti, peserta juga diberikan penjelasan tentang bagaimana cara mempertahankan sebuah tradisi dengan menghasilkan produk terbaik dan terjangkau serta menjadi tidak hanya sekedar sebuah toko roti. Selain itu mereka juga bekerjasama dengan sekolah – sekolah atau perguruan tinggi yang ada di Solo dalam kegiatan magang, penelitian dan sebagainya.

Dokumentasi ganeps :





Gbr 1. Produk dari perusahaan ganeps,

Gbr 2. Pabrik tempat proses

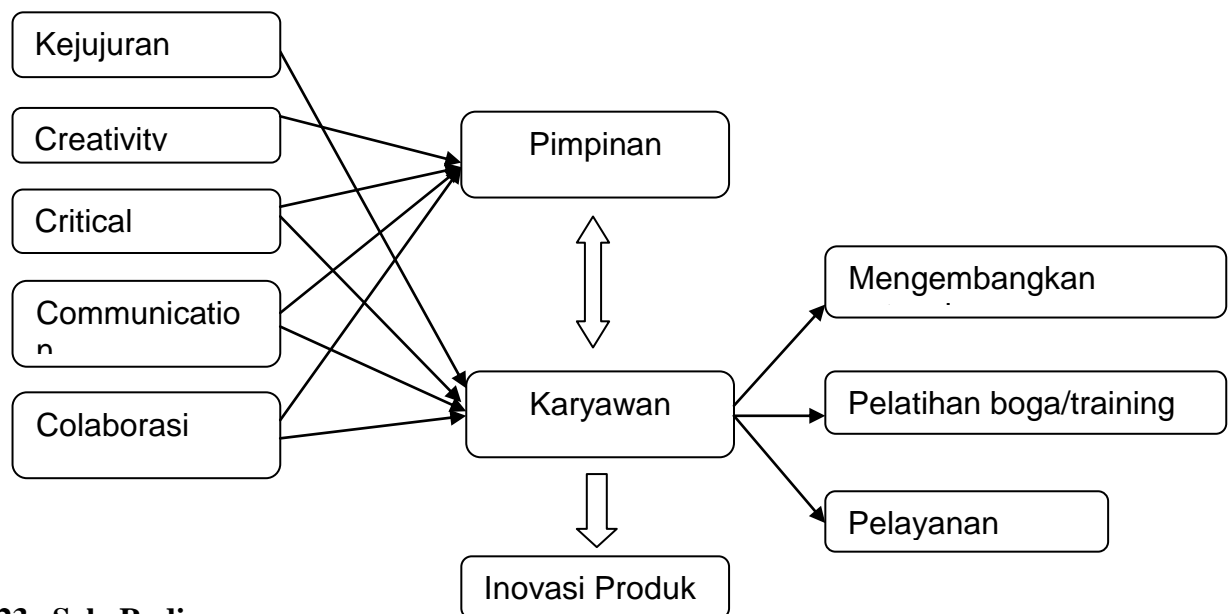
kecik dan lainnya.

Analisis SWOT

S (Strength) = kekuatan	Produknya berupa roti kecil sudah dipatenkan Peralatan yang lengkap SDM yang memadai Mengandalkan produk yang tradisional
W (Weakness) = Kelemahan	Kurangnya melakukan inovasi baru. Penjualannya hanya daerah solo dan sekitarnya. Penggemarnya hanya orang – orang yang sudah berumur Tidak banyak orang yang tau atau mengenal produk ini.
O (opportunity) = Peluang	- Akan maju jika industry tersebut bukan hanya mengandalkan penjualan roti tradisional saja namun menggunakan inovasi baru.

	- Ketertarikan orang akan masakan tradisional
T (Threat) = Ancaman	<ul style="list-style-type: none"> - Semakin banyak industry roti yang lain yang bermunculan. - Ada yang meniru dan menyamai produk dari roti ganep ini. - Bermunculan roti-roti baru dengan berbagai macam bentuk dan rasa yang baru. - Produk tradisional yang dipasarkan seluruh indonesia

Skema Ketrampilan Dan Pengembangan Softskill



23. Solo Radio

Nama Industri/Perusahaan	: SOLO RADIO
Nama Manajer/pimpinan	: Boedi Soesetyo, SS.
Bidang gerak	: Media
Jumlah karyawan	: 48
Alamat	: Jl. Menteri Supeno No. 06 Manahan Solo
57139	

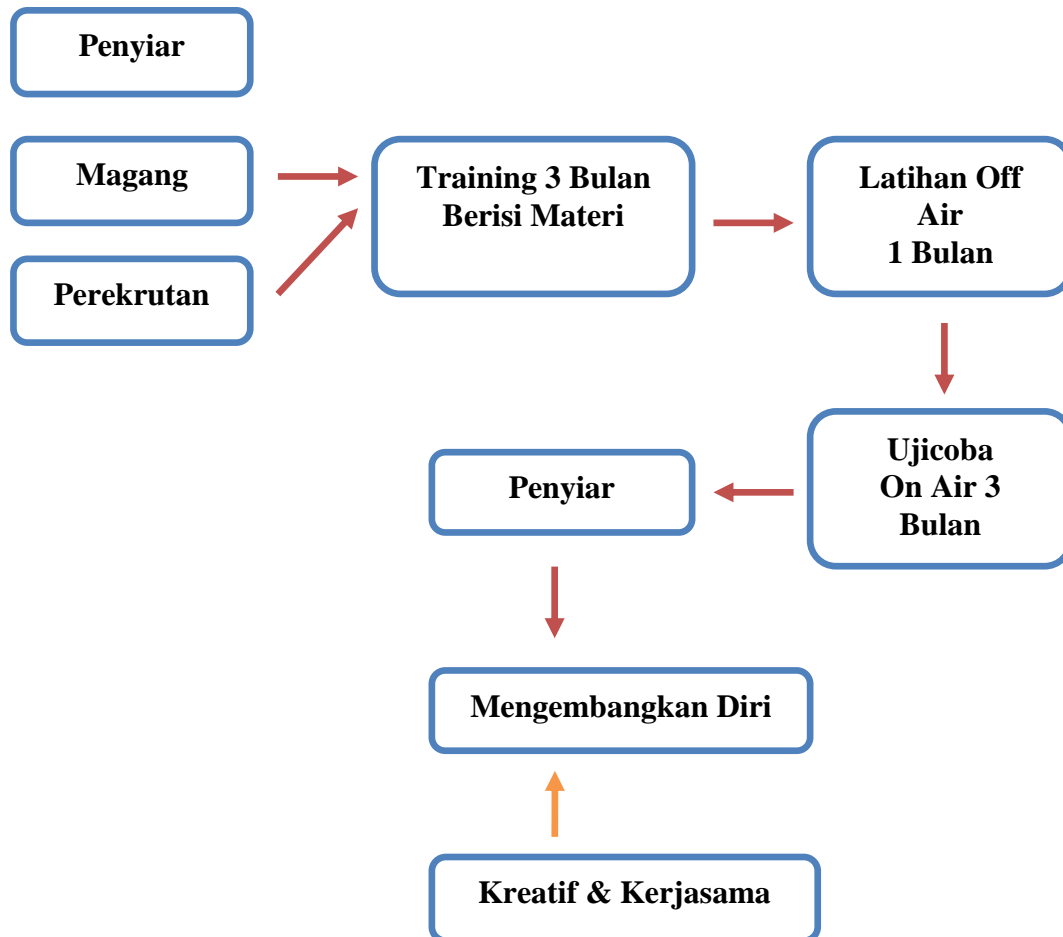
Solo Radio merupakan industri kreatif yang bergerak dibidang media. Industri ini merupakan industri profit. Target pendengar adalah anak muda yang berumur 15-30 tahun. Solo radio menjangkau area Solo, Boyolali, Wonogiri, Sukoharjo, KarangAnyar, Wonogiri, Sragen, dan Klaten. Solo radio mnyajikan music bergenre TOP 40, RnB, Pop Kreatif, Indie, SlowRock, dan Jazz serta acara berupa obrolan yang berisi tips untuk anak muda seperti anti tawuran, tips dari tshirt desainer, dll.

Setiap SDM yang masuk akan melalui masa training selama 3 bulan. Khusus penyiar setelah 4 bulan masa training yang berisi materi secara teknik dan latihan off air penyiar harus melewati masa percobaa onair selama 3 bulan, apaibla dinilai bagus maka akan mendapatkan kontrak selama 6 bulan kemudian 1 tahun dan menjadi karyawan tetap. SDM yang dibutuhkan sesuai dengan jurusan masing2, misal marketing dari jurusan marketing, audio dan visual bisa dari jurusan audio dan visual. Khusus untuk penyiar bisa dari jurusan apa saja asalkan kreatif untuk melakukan siaran. SDM hanya diberikan rician secara general dan mereka harus mengembangkan sendiri untuk melakukan tugasnya. Apabila SDM tidak mampu mengembangkan diri dalam lingkungan SOLO Radio maka SDM tersebut tidak berkesempatan lagi untuk melanjutkan. Ide bisa berasal dari percakapan sesama karyawan, nongkrong bersama, gathering, dll.

Pada pengembangan kreativitas, sdm diberikan materi secara teknis pada 3 bulan pertama, selanjutnya setia sdm harus bisa mengembangkan kemampuannya secara individu. Kerjasama sangat dibutuhkan di Solo Radio, untuk menjalin kerjasama yang baik, setiap SDM selalu berdiskusi dan selalu berkumpul untuk membicarakan job yang sedang dikerjakan. Setiap karyawan harus bisa kreatif, berkomunikasi, berfikir kritis dalam mngembangkan materi yang diberikan, dan yang paling utama adalah bekerjasama dengan sesama karyawan.

Pengembangan SDM : training setelah masuk, mengemabangkan diri secara personal.

Pengembangan Kreatifitas, Berfikir Kritis, Komunikasi, dan kerjasama



Analisis SWOT

4. Solo Radio

a. Kekuatan

- 1) Radio anak muda, lebih mudah menarik para sponsor untuk beriklan di Solo Radio
- 2) Topic acara beragam
- 3) SDM yang ahli, perekrutan penyiar diambil dari siswa/mahasiswa yang pernah magang, pelatihan bertahap, keakraban antar SDM membuat SDM terus berkembang
- 4) Materi pelatihan sudah terorganisir
- 5) Area jangkauan Solo Radio yang luas
- 6) Kerjasama antar SDM kuat

b. Kelemahan

- 1) Membutuhkan jaringan yang lebih kuat untuk streaming
- 2) Tema acara focus anak muda, tidak ada acara tentang pendidikan
- 3) Pengembangan SDM secara mandiri

c. Peluang

- 1) Streaming
- 2) Banyak industry yang mencari promosi yang efektif
- 3) Banyak anak muda yang mendengarkan radio

d. Ancaman

- 1) Ketertarikan sponsor
- 2) Selera public yang berubah-ubah

24. TAHU BAXO BU PUJI

Nama Perusahaan : TAHU BAXO BU PUJI

Nama Direktur : Ibu Puji

Bidang Usaha : Profit

Sektor Usaha : Makanan

Jumlah karyawan :

Alamat : Jalan Letjen Suprpto No. 24, Ungaran, Kabupaten Semarang

No. Telpn :

Email :

Visi dan Misi :

Profil :

Di ungaran Tahu Bakso yang terkenal dan merupakan pioneer adalah Tahu Baxo Bu Pudji. Bu Pudji atau nama aslinya Sri Lestari adalah orang pertama yang memperkenalkan tahu bakso sebagai oleh-oleh khas daerah Ungaran. Pada tahun 1995 tahu bakso Bu Puji lebih dikenal dengan nama tahu bakso kapodang. Kapodang adalah nama alamat tempat produksi tahu bakso saat itu. Melalui informasi dari mulut ke mulut, tahu baksonya mulai dikenal luas. Yang mulanya hanya berproduksi jika ada pesanan berkembang menjadi produksi tetap karena setiap hari pasti ada yang membeli. Ketika usahanya semakin berkembang Bu Pudji mulai berjualan tahu bakso dengan gerobak dorong, saat itu produksi tahu baksonya sudah mencapai 100 hingga 150 biji per hari.

Pada tahun 2002, Bu Pudji dan keluarga pindah rumah ke jalan Kutilang dan sejak saat itu nama tahu baksonya berubah menjadi Tahu Baxo Bu Pudji. Tahu dan bakso diproduksi sendiri sesuai standar kesehatan dan yang pasti tidak menggunakan formalin. Walaupun demikian tahu bakso ini bisa bertahan dua hari dalam udara bebas dan bila dimasukkan ke dalam kulkas bias bertahan hingga seminggu.

Tahu Baxo Bu Pudji dijual dalam bentuk tahu bakso basah, namun Anda bias dapat meminta tahu bakso yang sudah digoreng. Tahu Baxo Bu Pudji dapat Anda temukan di Jl. Kutilang Raya no. 56 Ungaran, Jl. Letjen Suprpto no. 24, Ungaran dan Jalan Sukarno Hatta-Wujil Ungaran.

Industri ini mengembangkan *softskill* HOS4C, yaitu :

m. *Creatifity* : kreatifitas

- n. *Critical thinking* : berpikir kritis
- o. *Communication* : komunikasi
- p. *Colaborasi* : kerjasama

Dalam usaha ini ke empat hal tersebut sangat diperlukan dalam mengembangkan industri makanan agar tetap eksis dalam produksi tahu baxo, pelayanan, pemasaran, sistem komunikasi, dll. Dari 4 pengembangan softskill yang ada, *softskill* yang paling dominan pada Industri tahu baxo yakni communication.

Urutan pengembangan 4 *softskill* dari yang paling dominan sampai yang paling terkecil yakni :

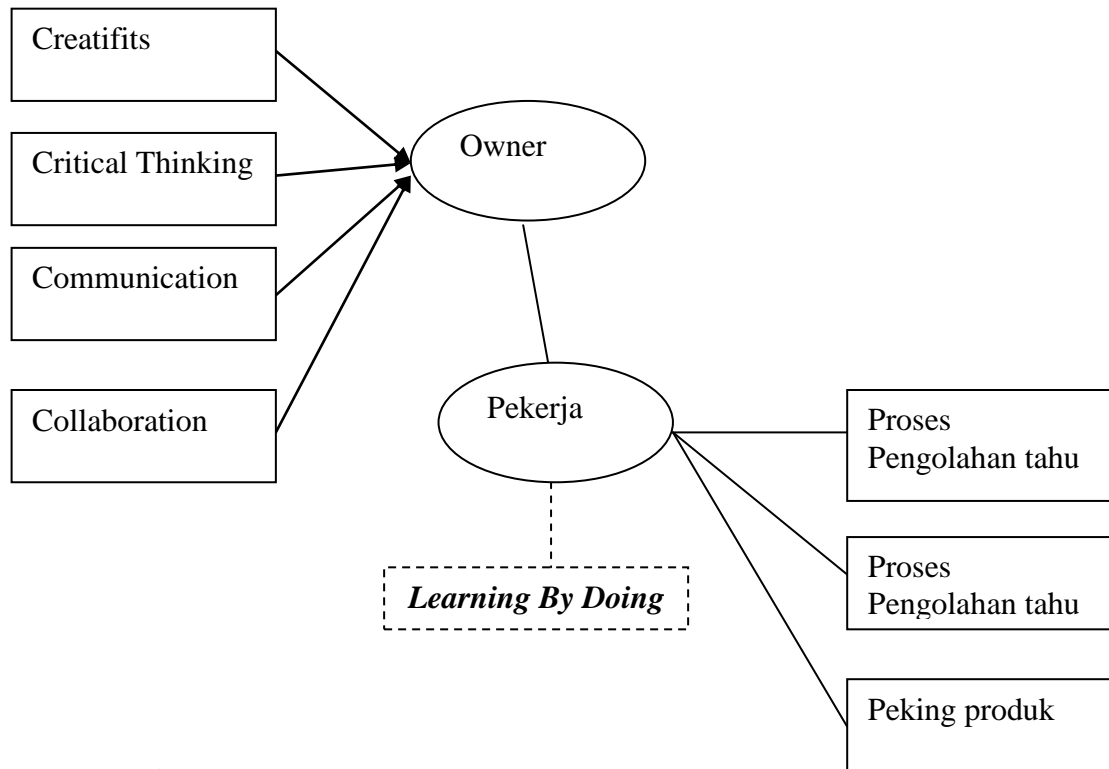
- 9. *Communication* : komunikasi
- 10. *Critical thinking* : berpikir kritis
- 11. *Creatifity* : kreatifitas
- 12. *Colaborasi* : kerjasama

Proses pembimbingan dan monitoring HOS4C pada industri tahu baxo ini yaitu bersifat terpusat dilakukan langsung oleh owner.

Matriks Analisis SWOT Industri Kreatif

Strengths (Kekuatan)	Opportunities (Peluang)
Kreatifitas yang dimiliki owner membuat produksi tetap eksis dipasaran. Tahu baxo bebas dari bahan pengawet. d. Harga terjangkau. l. Ikon oleh-oleh dari semarang	4. Membantu petani kedelai 5.
Weakness (Kelemahan)	Treath (Ancaman)
Layak dikonsumsi selama 1 hari.	Limbah produksi

Skema Pengembangan Ketrampilan dan *Softskilla*



25. Taman Pintar Kota Yogyakarta

Nama Perusahaan : Taman Pintar
 Bidang gerak : Wisata Edukasi
 Jumlah karyawan : PNS 14 Orang, Non PNS 38 Orang
 Alamat : Jl. Panembahan Senopati No. 1-3, Yogyakarta,
 555122

Visi :

Sebagai wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi sains yang terbaik se-Asia Tenggara dalam suasana yang menyenangkan

Misi :

- Pengembangan Sumber Daya Manusia di bidang sains dan teknologi
- Penyediaan alat peraga pembelajaran yang berkualitas
- Menumbuhkan minat anak dan generasi muda terhadap sains melalui imajinasi, percobaan dan permainan yang menyenangkan

Taman Pintar adalah tempat wisata edukasi sains yang ada di pusat kota Yogyakarta dengan segmentasi anak-anak usia pra sekolah hingga usia sekolah menengah. Tujuan didirikannya Taman pintar adalah untuk membantu memperdalam materi pelajaran khususnya sains yang telah diterima di sekolah sekaligus berekreasi. Dengan mengenalkan sains pada anak sejak usia dini, diharapkan dapat mengasah kreatifitas generasi muda agar dapat menciptakan teknologi bagi kemajuan bangsanya.

Taman Pintar merupakan lembaga non-profit berbentuk Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) yang dikelola oleh Pemerintah Kota Yogyakarta. Meskipun berstatus sebagai lembaga non-profit dengan menerapkan pola pengelolaan keuangan badan daerah, Taman Pintar dituntut untuk dapat mandiri dan berkembang. Untuk dapat mandiri dan berkembang secara finansial, Taman Pintar menyediakan jasa layanan melalui penjualan tiket kepada para pengunjung maupun sewa tempat untuk *foodcourt*, berbagai macam kegiatan, dan program-program lain yang dilakukan pihak luar maupun pihak Taman Pintar sendiri.

Taman Pintar hingga saat ini sudah beberapa kali mengalami tahapan pengembangan. Pengembangan yang dilakukan baik dari segi bangunannya maupun wahana-wahana permainan yang ada di dalamnya. Pengembangan tersebut tentu saja diprakarsai oleh berbagai pihak seperti pemerintah, industri, maupun para karyawan sendiri. Dalam proses pengembangannya, Taman Pintar sering mendapatkan masukan dari beberapa pihak dalam memperbaiki layanan serta menambah wahana permainan yang disediakan. Misalnya usulan dari salah satu anggota DPRD untuk menambah fasilitas tangga landai untuk para pengunjung difabel yang tidak bisa menggunakan tangga berundak. Pengembangan wahana permainan Taman Pintar biasanya diawali oleh ide dan masukan dari berbagai pihak, yang kemudian dirancang oleh karyawan khususnya karyawan di bidang pengembangan wahana. Proses pengerjaan wahananya tersebut melibatkan pihak lain dari luar Taman Pintar namun tetap dengan pengawasan dari pihak Taman Pintar sendiri. Pengembangan wahana Taman Pintar juga dilakukan oleh pihak perusahaan swasta nasional maupun BUMN. Perusahaan-

perusahaan tersebut membuat wahana semenarik mungkin untuk memperkenalkan produk dan beberapa kegiatan pekerjaan yang mereka lakukan kepada para pengunjung Taman Pintar.

Pengelolaan karyawan di Taman Pintar dimonitor setiap tahun melalui Analisis Jabatan (ANJAB) oleh Badan Kepegawaian Daerah (BKD) untuk menyesuaikan bidang pekerjaan, beban kerja dan berapa personel yang diperlukan dalam setiap bidang pekerjaan. Idealnya setiap bidang pekerjaan harus dikerjakan oleh seseorang dengan latar belakang pendidikan yang sesuai dengan bidang tersebut. Akan tetapi, latar belakang pendidikan karyawan di taman pintar tidak selalu sama dengan bidang pekerjaan yang dilakukan. Hal ini dikarenakan berdirinya taman pintar diawali oleh pengembangan pendidikan anak usia dini, sehingga karyawannya banyak yang berlatar belakang pendidikan anak usia dini. Analisis Jabatan yang dilakukan BKD juga memperhatikan masalah ini dengan mensiasati agar pekerjaan yang dilakukan oleh karyawan tetap dapat diselesaikan dengan baik. Untuk dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik, setiap karyawan terlebih dahulu dilatih melalui program-program pelatihan sesuai bidang pekerjaan yang akan mereka lakukan nantinya. Para karyawan diberi pelatihan oleh Taman Pintar sendiri maupun oleh pihak luar yang mengadakan pelatihan sesuai bidang yang dibutuhkan.

Secara struktur kelembagaan Taman Pintar dipimpin oleh Kepala Kantor yang membawahi 4 sub bidang yaitu sub bagian Tata Usaha, seksi pengembangan keprograman, seksi peralatan peraga, serta seksi Humas dan Pemasaran. Sub bagian Tata Usaha mengelola sarana dan prasarana, keuangan, dan kepegawaian. Seksi pengembangan keprograman mengelola unit perpustakaan dan berbagai hal mengenai pengembangan keprograman. Seksi peralatan peraga mengelola kependidikan (*guiding*) dan hal-hal yang berkaitan dengan alat peraga. Taman Pintar melakukan rapat koordinasi rutin setiap 2 minggu yang dilakukan oleh kepala kantor dan para pimpinan seksi untuk memonitor operasional pekerjaan. Untuk meningkatkan kinerja karyawan, Taman Pintar rutin setahun sekali mengadakan kegiatan *outbond* yang diikuti oleh seluruh karyawan. Kegiatan *outbond* dimaksudkan agar para karyawan

dapat saling dekat dan mengenal teman sekerjanya sehingga terbentuknya tim kerja yang solid. Selain itu juga karyawan sering mengadakan kegiatan keakraban masing-masing seperti kegiatan mancing bareng maupun kegiatan olah raga bagi siapa saja yang mau mengikuti diluar jam kerja.

Terkait pola pengembangan HOS4C pada karyawan secara umum di Taman Pintar yang paling dominan adalah kolaborasi dan komunikasi. Pekerjaan di Taman Pintar menekankan terbentuknya *teamwork* solid sehingga memerlukan kerjasama dan komunikasi yang baik diantara seluruh karyawan. Sedangkan kreatifitas dan berpikir kritis banyak dilakukan oleh karyawan di bidang pengembangan keprograman. Karyawan dalam bidang keprograman dituntut untuk kreatif dan berpikir kritis agar wahana yang mereka buat sesuai dengan yang diharapkan dan menarik dari segi tampilan.

Taman Pintar

Strenghts:

- Tempat strategis di pusat kota dan pusat rekreasi di Yogyakarta
- SDM cukup memadai

Weaknesses:

- Masih di bawah Pemkot sehingga sangat prosedural
- Pelayanan untuk pengunjung kurang
- Kreativitas pegawai kurang

Opportunities:

Menjadi wahana rekreasi edukasi yang diperhitungkan di Indonesia dan di Asia

Threats:

Hanya akan menjadi stand promosi perusahaan-perusahaan saja jika tidak ada kreatifitas untuk mengembangkan wahana-wahana baru.

26. Tom's Silver

Nama Industri/Perusahaan : **Tom's Silver**
Nama Manajer/pimpinan : Nevi Ervina R
Bidang gerak : Kerajinan Perak
Jumlah karyawan :
Alamat : Jl. Ngeksigondo 60 Kotagede, Yogyakarta
Telp 255416

Merupakan industry kreatif yang bergerak dibidang kerajinan (dari bahan silver dan kulit) bergerak dibidang profit. Tom's Silver merupakan industry kerajinan perak pertama kali di kotagede. Tom's Silver memiliki visi menjadi pengrajin perak terbaik untuk memenuhi permintaan pelanggan dan mampu bersaing di pasar internasional. Sedangkan misinya adalah memberikan nilai rasa yang tinggi terhadap seni dan kebudayaan dari kerajinan perak yang didesain berdasarkan eksistensi dari kebudayaan lokal dan seni modern.

SDM yang dibutuhkan oleh Tom's Silver ada dua bagian, pertama bagian produksi dan kedua bagian toko. Pada bagian produksi, SDM yang dibutuhkan adalah yang sudah berpengalaman, sudah berumur cukup tua. Pada bagian produksi dibutuhkan SDM yang teliti, sabar, dan ulet. Pada bagian produksi hanya menerima gambar atau instruksi dari desainer untuk membuat produk dari perak maupun kulit.

SDM yang ditempatkan ditoko harus memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, minimal bisa berbahasa inggris. SDM pada bagian ini harus bersedia untuk belajar menguasai 4 bahasa, inggris, jepang, perancis, dan jerman. Proses pembelajaran dilakukan pada waktu senggang ketika toko tidak adan pengunjung. Sepanjang waktu SDM di toko harus belajar menguasai bahasa tersebut.

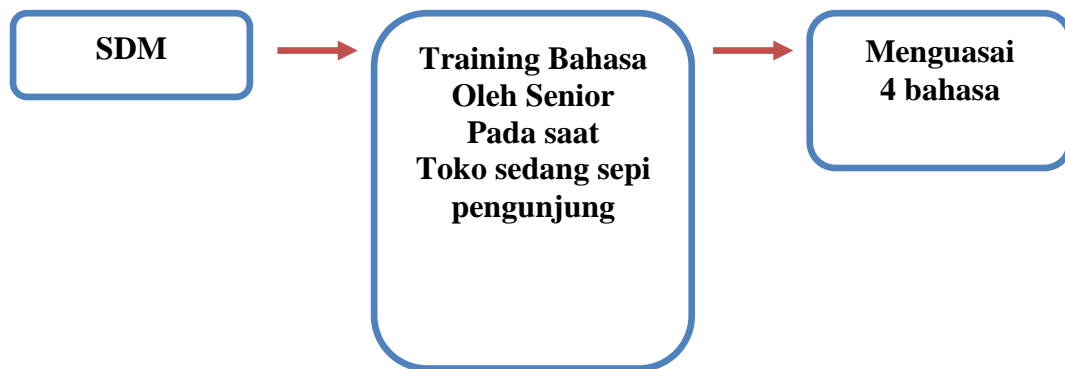
Untuk desainer, SDM harus memiliki pengalaman dalam mendesain produk. Desainer produk diberikan kebebasan untuk membuat desain dengan tidak membatasi inovasi baru setiap bulannya. Mereka memeberikan kebebasan waktu agar seni berjalan dengan bebas. Tetapi tetap terkontrol dengan diadakannya rapat setoa bulan untuk mengontrol kinerja semua karyawan.

Tom silver menyediakan pelatihan bagi sekolah dari berbagai jurusan untuk membuat cincin yang berbentuk sederhana. Bersedia menerima kunjungan industry dari berbagai sekolah atau instansi. Tom Silver memiliki ruang petunjukan wayang yang di pertunjukkan dihadapan para tamu.

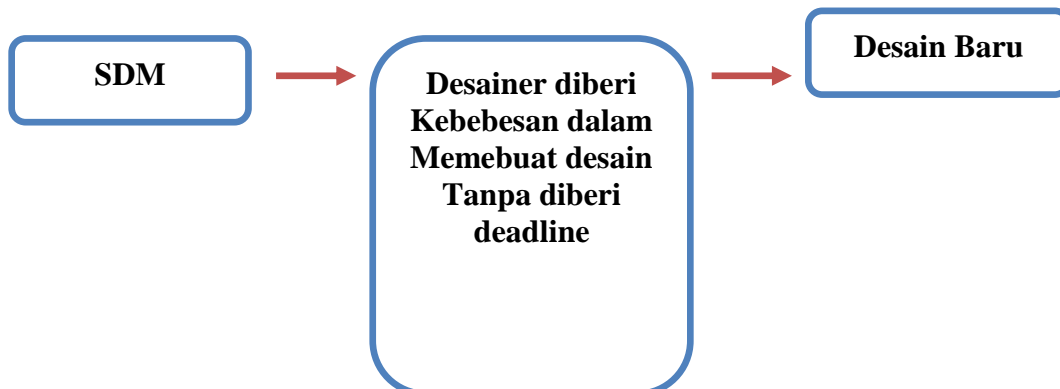
Tom silver dibawah Disperindagkop, peran Disperindagkop memberikan undangan untuk pelatihan bagi karyawan.

Kesimpulan : karyawan harus bisa belajar secara berkala setiap saat untuk menguasai skills yang dibutuhkan.

Pengembangan Komunikasi dan Kerjasama pada karyawan TOKO



Pengembangan Komunikasi dan Kreatifitas pada Desainer



Analisis SWOT

5. Tom's Silver

a. Kekuatan

- 1) Menjaga Kualitas perak
- 2) Desain orisinil
- 3) SDM ahli di bidangnya
- 4) Produk buatan tangan
- 5) Menyediaan acara saat tamu berkunjung
- 6) Menerima pesanan sesuai dengan desain dari pelanggan
- 7) Menerima pelatihan dan kunjungan dari instansi
- 8) Tempat bagus, pelayanan di toko sangat ramah, parkir luas

b. Kelemahan

- 1) Harga tinggi
- 2) Waktu pembuatan lama
- 3) Tidak ada kepastian mengeluarkan produk baru
- 4) Tempat berada dipertigaan jalan

c. Peluang

- 1) Orang tertarik dengan pernak pernik
- 2) Jogja sebagai kota kerajinan
- 3) Orang lebih tertarik perak daripada emas

d. Ancaman

- 1) Banyak industry kerajinan perak di daerah kotagede
- 2) Harga produk lain lebih murah
- 3) Selera masyarakat yang bermacam-macam dan berubah-ubah

27. TV KU (Stasiun TV Kampus Universitas Dian Nuswantoro)

a. TV KU (Stasiun TV Kampus Universitas Dian Nuswantoro)

- 1) Narasumber : Kukuh Primastya
- 2) Jabatan : Staff Sumber Daya Manusia
- 3) Total Karyawan : 41 orang
- 4) Bidang Usaha : Profit
- 5) Sektor Usaha : Televisi

6) Visi & Misi : Meningkatkan kehidupan intelektual bangsa

Indonesia melalui media audio visual

7) Alamat : Gd. E. Lt. 2 Jl. Nakula I/ No. 5 – 11 Semarang 50131

8) No. Telepon : (024) 356-8491 Fax. (024) 356-4645

9) Ringkasan hasil wawancara :

TV KU singkatan dari TV Kampus Udinus awalnya berdiri pada tahun 2003 sebagai televisi Pendidikan yang dikelola oleh kampus. Kemudian pada tahun 2008 mendapatkan lisensi sebagai Lembaga Penyiaran Swasta TV Broadcasting atas nama PT. Televisi KAMPUS UDINUS. TV KU memiliki proporsi tayangan sebesar 70% konten berita, dan 30% konten pendidikan. Dikarenakan TV KU sekarang telah menjadi stasiun televisi lokal, maka untuk dapat berkembang membutuhkan banyak kru dan kerjasama. Kerjasama yang telah dijalin salah satunya dengan B Channel. B Channel adalah kanal TV Kabel lokal ternama yang memiliki rating nasional teratas. Cakupan area siaran TV KU yaitu meliputi Semarang, Demak, Kudus, Pati, Rembang, Blora, Jepara, Purwodadi, Ungaran, Salatiga, Boyolali, Kendal, Weleri, Batang, Pekalongan, Pemalang, Sragen, Madiun, beberapa bagian dari Surakarta, Karanganyar, Sukoharjo, Temanggung, dan Wonosobo. TV KU telah melakukan kerja sama dengan beberapa SMK multimedia di Pati, Pekalongan untuk menerima siswa magang. Sehingga selalu ada siswa magang dengan total maksimal 12 orang siswa. Selain itu juga menerima mahasiswa magang dari kampus UDINUS yang telah melalui seleksi khusus.

Dalam bidang penyiaran sangat memperhatikan mutu Sumber Daya Manusia. Sebanyak delapan puluh persen kru merupakan alumni UDINUS sehingga pengembangan yang dilakukan tidak terlalu banyak karena dari segi kualitas yang didapat cukup bersaing. Pengembangan ketrampilan SDM kru televisi dilakukan dengan proses *learning by doing*. Upaya menamalkan kepercayaan diri terhadap kru dilakukan agar kru menghargai dirinya sendiri dan lembaga. Kru dituntut untuk dapat

senantiasa mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dibidangnya masing-masing secara mandiri. Selain itu juga dengan melibatkan beberapa kru untuk mengikuti pelatihan di KPID. Adapun Pengembangan SDM terhadap penguasaan ketrampilan pada siswa/mahasiswa magang dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan institusi pendidikan tersebut, yaitu pertama, melatih siswa/mahasiswa sesuai dengan target pendidikan yang diinginkan; kedua, belajar secara langsung di lapangan (*learning by doing*); ketiga, mengelola jaringan di perusahaan.

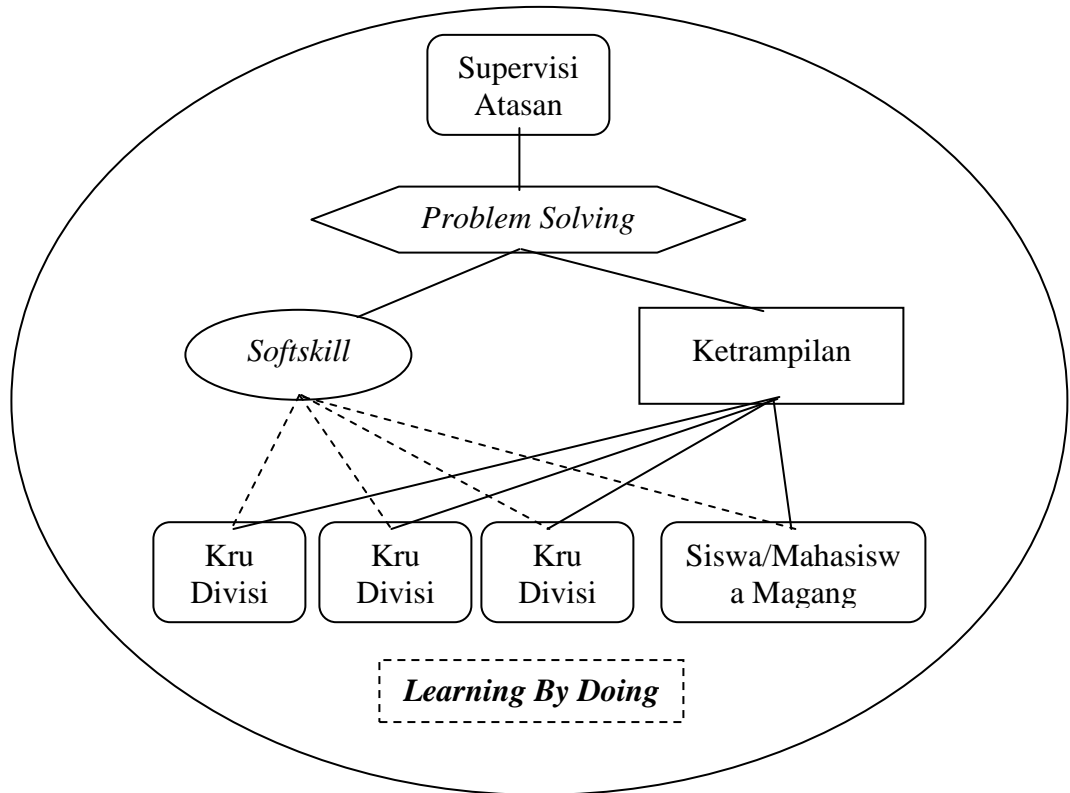
Pengembangan *softskill* yang dilakukan yaitu dengan mengadakan outbound tiap tahun; senantiasa menyamakan tujuan, visi dan misi; mengajarkan *softskill* dengan melakukannya. Adapun *softskill* yang dikembangkan adalah dengan cara memberikan permasalahan sesuai dengan jabatan dan divisi masing-masing kru. Pemberian masalah tersebut memiliki tujuan agar kru dapat memiliki kemampuan penyelesaian masalah *problem solving* yang tepat dan cepat sekalipun dalam keadaan tertekan. Permasalahan yang dihadapi akan berbeda tingkat kesulitannya berdasarkan tingkat jabatan yang dipegang oleh kru.

Berkaitan dengan *softskill* 4C, TV KU menganggap penting semua *softskill* tersebut dengan proporsi prioritas sesuai masing-masing divisi. Namun secara umum diungkapkan bahwa prioritas *softskill* yang diimplementasikan adalah kemampuan berfikir kritis, kolaborasi, kreatifitas, dan komunikasi. Pola pengembangan yang dilakukan tidak dilakukan secara spesifik mengadakan pelatihan tertentu, melainkan dengan mengajarkan belajar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Pedoman yang digunakan dalam pengembangan *softskill* dilakukan berdasarkan supervisi dari atasan masing-masing divisi yang mengacu pada profesionalisme, menyamakan visi dan tujuan.

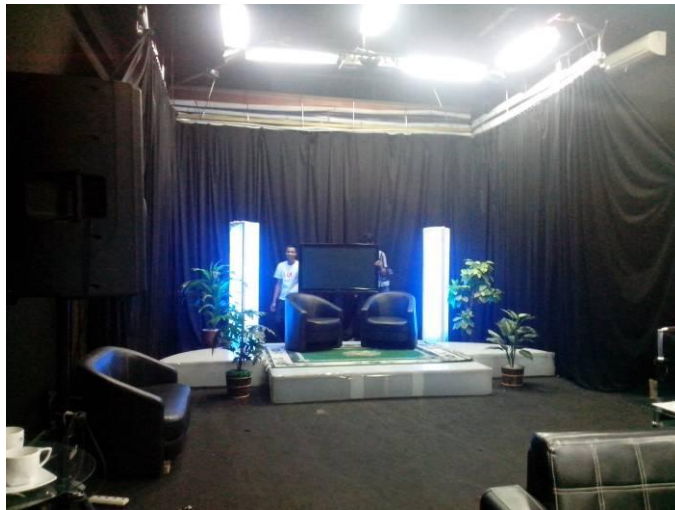
10) Analisis SWOT

Strength	Weakness
- Kru memiliki kemampuan problem solving yang kuat	- Kru dapat cepat stress karena tekanan pekerjaan
Opportunity	Threat
- Tuntutan pekerjaan dengan <i>dateline</i> yang ketat memacu kru untuk dapat bertindak cepat dan tepat.	-

11) Skema Pengembangan Ketrampilan dan *Softskill*



12) Dokumentasi





28. Warna Ad

Nama Perusahaan	: Warna Ad
Nama Pemilik	: Donny W. Winaryanto
Bidang gerak	: Periklanan, penerbitan dan percetakan
Jumlah karyawan	: 40-50 orang
Alamat	: Jl. Duku I No. 9 Jajar, Solo
Visi & Misi	: -

Warna Ad adalah industri kreatif yang bergerak di bidang periklanan, percetakan dan penerbitan. Perusahaan ini menyediakan jasa komunikasi pemasaran, pemilihan dan belanja media, serta menyediakan material promo. Jasa komunikasi pemasaran mereka berupa strategi dan perencanaan pemasaran, konsep kreatif, poster, desain kemasan, brosur, *company profile*, *stationary kit* dan lain-lain. Jasa pemilihan dan belanja media berupa iklan koran, majalah, tabloid, radio, TV lokal/nasional, media alternative, media luar ruang, penyelenggaraan titik lokasi billboard, bando jalan, transport adv, dan lain-lain. Sedangkan untuk jasa pemilihan dan belanja media, mereka menyediakan material promo berupa souvenir, merchandise, digital print dan lain sebagainya. Dalam operasional perusahaan, Warna

Ad didukung oleh kelompok usaha lain dalam kelompok usaha warna yaitu di bidang bengkel reklame yang mengerjakan konstruksi billboard dll, bidang printing yang mengerjakan spanduk dan lain-lain, serta bidang interior/tata ruang yang mengerjakan desain interior.

Perusahaan ini mengembangkan kegiatan profit dan non profit. Bidang profit dikembangkan karena melihat pasar saat ini yang sangat membutuhkan jasa periklanan. Sedangkan kegiatan non profit yang sering dilakukan yaitu berupa kegiatan *corporate social responsibility* (CSR) berupa donor darah, pengajian dan santunan kepada warga maupun anak yatim. Selain itu, Warna Ad juga rutin mengadakan acara *gathering/outbond* karyawan serta menyediakan asuransi untuk karyawan yang berlaku pada saat jam kerja.

Warna Ad dipimpin oleh seorang direktur yang dibantu oleh asisten direktur. Beberapa divisi disiapkan untuk mengoptimalkan kinerja diantaranya yaitu divisi Bisnis, FAD (keuangan), Kreatif, Operasional, HE, dan HR&GE (kepegawaian). Bidang vokasi yang dibutuhkan dalam perusahaan ini adalah desain grafis, arsitek (interior & eksterior desain), dan akuntansi. Untuk meningkatkan kinerja, perusahaan mengikuti beberapa pegawainya dalam seminar intreprenneur dan seminar manajemen yang diadakan oleh pihak lain diluar perusahaan.

Pekerjaan dalam bidang periklanan jelas membutuhkan kreatifitas para pekerjanya. Pegawai yang diterima bekerja di perusahaan ini diutamakan yang memiliki *skill (hands on)* tanpa melihat latar belakang pendidikan atau disiplin ilmu yang mereka pelajari di sekolah formal atau perguruan tinggi. Ketika perusahaan membutuhkan pegawai yang akan ditempatkan pada posisi tertentu, perusahaan akan merekrut calon karyawan dengan melakukan tes uji keterampilan secara langsung. Selain kreatifitas, Warna Ad juga menekankan agar karyawannya mampu berpikir kritis, berkomunikasi dengan baik dan mampu bekerja sama. Dalam melayani pelanggan, para pegawai sering mengadakan diskusi baik antar karyawan sendiri maupun dengan pelanggan secara langsung agar produk/jasa yang mereka hasilkan dapat memuaskan.

Perusahaan ini menerapkan tahapan status karyawan mulai dari pegawai magang selama 3 bulan, pegawai kontrak I selama 1 tahun, pegawai kontrak II selama 1 tahun, dan terakhir menjadi pegawai tetap. Perusahaan melakukan penilaian pegawai pada setiap tahap melalui lembar evaluasi yang sudah disediakan. Para pegawai yang berhasil melewati setiap tahapan dinilai mampu dan layak dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh perusahaan. Pegawai yang memiliki karier baik adalah mereka yang mau belajar dan mau bekerjasama dengan sesama pegawai. Selain itu, semakin lama ia bekerja di perusahaan, semakin baik pula keterampilan yang ia miliki.

Warna Ad juga berkontribusi dalam dunia pendidikan. Kontribusi tersebut terwujud melalui kegiatan magang atau praktik industri bagi siswa SMK maupun mahasiswa yang berasal dari Solo dan sekitarnya. Pelaksanaan magang atau praktik industri umumnya berlangsung selama 2-3 bulan.

Analisis SWOT untuk masing-masing industri kreatif di atas dapat dilihat dari uraian berikut ini:

Warna Ad

Strengths:

- SDM, tempat dan peralatan cukup memadai
- Pemilik tidak banyak terjun pada operasional
- Memiliki dukungan anak cabang
- Semua sistem telah berjalan
- Kondisi pekerjaan yang sangat kekeluargaan

Weaknesses:

Desainer hanya 4 orang, dan arsitek interior 2 orang sehingga sering kuwalahan melakukan pelayanan kepada pelanggan

Opportunities:

Semua jenis industri membutuhkan media promosi untuk memasarkan produk/jasanya menjadi peluang besar Warna Ad untuk berkembang pesat.

Threats:

Bermunculannya industri periklanan yang lain

29. YUNGKI EDUTOYS

Nama Perusahaan : YUNGKI EDUTOYS

Nama Direktur : Siti Rahma Yulianti

Bidang Usaha : Profit

Sektor Usaha : Permainan Edukatif

Jumlah karyawan : 17 karyawan

Alamat : Jln. Wonosari Km.7 Yogyakarta

No. Telpn : 08188212665

Email : yungskiedutoys@ymail.com

Visi dan Misi :

18. Meneruskan Usaha Keluarga

19. Mengembangkan mainan edukatif

Profil :

YUNGKI EDU TOYS merupakan perusahaan yang memproduksi dan menjual **MAINAN EDUKASI** yang membantu pertumbuhan, perkembangan, kreatifitas, kecerdasan, melatih sensor halus motorik anak didik / anak anda umur 1 sampai 6 tahun. Produk-produk kami cocok untuk membantu kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak, PAUD dan Playgroup Bapak Ibu.

Aneka Produk kami antara lain :

- Permainan edukasi kayu dan non kayu
- Alat peraga TK
- Pembuatan Playground dan Outbound (ayunan, seluncur)
- Boneka tangan, boneka jari dan aneka boneka edukasi
- Rebana, hadrah dan drum band
- Konsultasi Alat Bermain Anak

PRODUK MAINAN EDUKATIF/Education Toys yang dimiliki antara lain : abacus, buah-buahan, balance, rumah barbie, sliding car, balok bongkar pasang, puzzel (angka dan huruf latin maupun arab, berbagai bentuk gambar, metamorfosis binatang spt ayam, kupu, katak), buku-buku, balok bangunan, hammer set, wire game, rambu lalu lintas, rumah ibadah, dan berbagai alat permainan edukasi (APE) dengan standar DIKNAS dan Internasional. Saat ini edutoys telah melayani banyak instansi pemerintah (BKKB, Diknas), "Mobil Pintar" Ibu-ibu, lembaga pendidikan terutama untuk TK (Taman Kanak-Kanak), PAUD, Playgroup, dan pembeli langsung (eceran).

Beberapa mainan edukasi lainnya : tenda (terowongan, mobil, rumah), mandi bola, meja dan kursi kecil, IQ Games, ayunan, boneka tangan, boneka jari, panggung boneka, rumah barbie dll. Aneka macam boneka terbuat dari dakron dan bahan lembut lain, hal ini mengingat anak-anak berumur 0 hingga dua tahun perlu dijaga keamanannya.

Material dan cat yang digunakan untuk produk tidak membahayakan/beracun. Bahan atau materi yang dipakai untuk membuat mainan termasuk aman, halus, salah satu yang banyak dipakai adalah serbuk kayu yang dipadatkan. Edutoys tidak membuat mainan dari bahan tripleks, karena bisa mengakibatkan selusupan (membahayakan) pada kulit anak. Cat yang dipakai dari jenis non toxic, dimana cara mencairkannya dengan memakai air yang sudah mendapat lisensi Sucofindo mengingat isu produk mainan yang membahayakan asal China yang merebak beberapa waktu lalu

Industri ini mengembangkan *softskill* HOS4C, yaitu :

- q. *Creatifity* : kreatifitas
- r. *Critical thinking* : berpikir kritis
- s. *Communication* : komunikasi
- t. *Colaborasi* : kerjasama

Dalam usaha ini ke empat hal tersebut sangat diperlukan dalam mengembangkan industri kreatif agar tetap eksis dengan selalu membuat inovasi dalam banyak hal, seperti inovasi produk, pelayanan, pemasaran, sistem komunikasi, dll. Dari 4 pengembangan *softskill* yang ada, *softskill* yang paling dominan pada Industri yakni *creatifity* / kreatifitas.

Urutan pengembangan 4 *softskill* dari yang paling dominan sampai yang paling terkecil yakni :

- 13. *Creatifity* : kreatifitas
- 14. *Critical thinking* : berpikir kritis
- 15. *Communication* : komunikasi
- 16. *Colaborasi* : kerjasama

Dari masing-masing *softskill* pola pengembangannya:

5. Kreatifitas; Pengembangan *softskill* kreativitas ini meliputi ide/ konsep, desain dan proses pembuatan. Ide / Konsep harus memenuhi unsur game edukatif yang berfokus pada pengenalan warna dan bentuk.
6. Berpikir Kritis; Pengembangan *softskill* berfikir kritis melalui pembelajaran *on doing*, pekerja langsung membuat produk.
7. Komunikasi; Pengembangan komunikasi dengan interaksi langsung bersama owner.
8. Kerjasama; Pengembangan kerjasama dengan menerima pesanan produk sesuai dengan kebutuhan konsumen, contohnya edutoys pernah bekerjasama dengan TK/ PAUD dan Sekolah Autis.

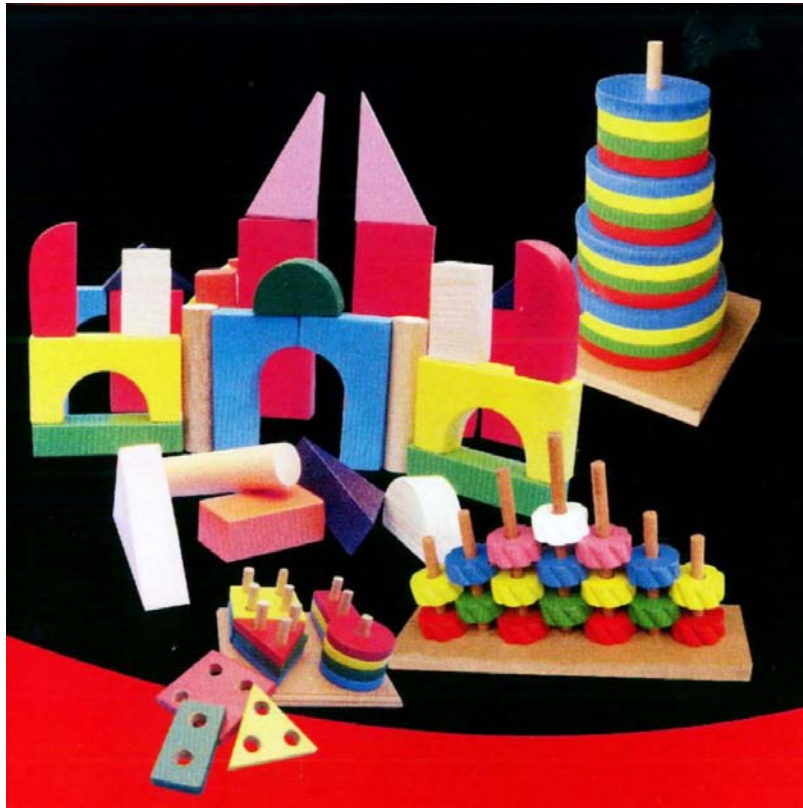
Model atau pedoman dalam pengembangan *softskill* tersebut: (*tidak ada*)

Bentuk model atau pedoman dalam pengembangan *softskill* tersebut: (*tidak ada*)

Proses pembimbingan dan monitoring HOS4C pada industri ini yaitu bersifat terpusat dilakukan langsung oleh owner. Owner dalam industri ini selain sebagai pembimbing dan monitoring juga sebagai Quality control, manajemen, pengatur keuangan dan konseptor mainan edukatif.



Gambar. Yungki Edutoys



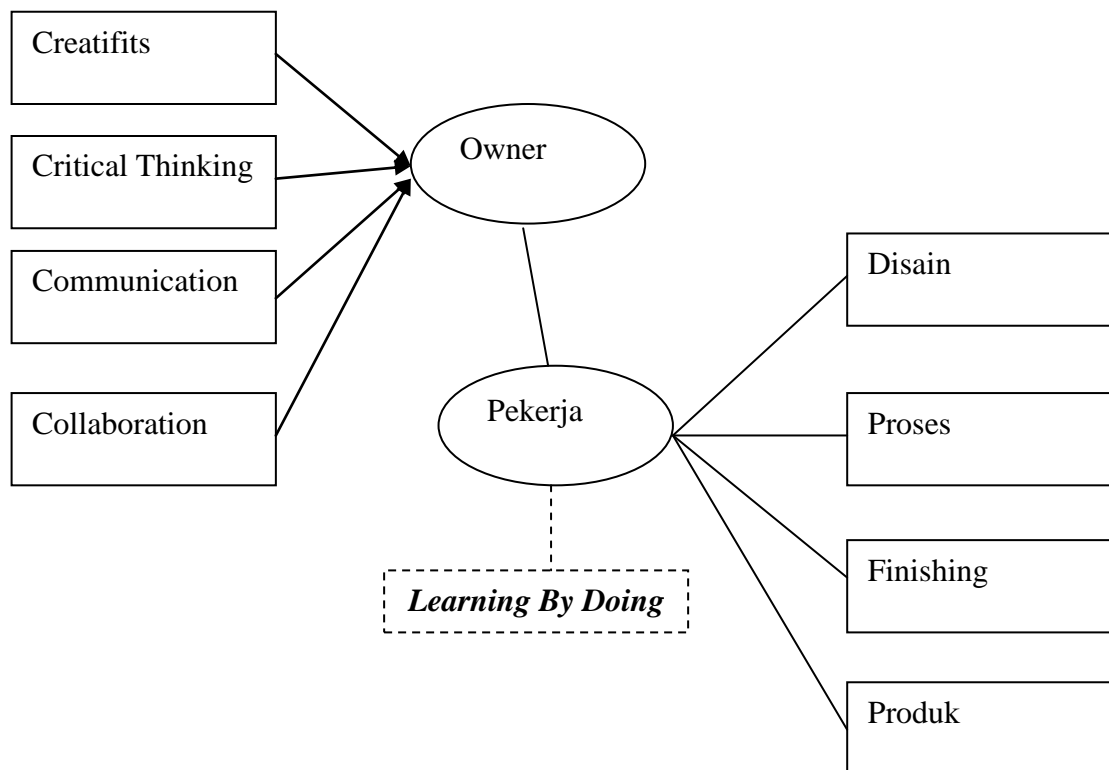
Gambar. Produk mainan Yungki Toys

Matriks Analisis SWOT Industri Kreatif

Strengths (Kekuatan)	Opportunities (Peluang)
<p>2. Proses pembuatan produk industri kreatif berbahan dasar serbuk kayu.</p> <p>3. Bahan baku mudah didapatkan.</p> <p>4. Cat yang digunakan pada produk bersifat non toxic (kualitas cat lebih bagus dengan air)</p> <p>5. Bahan pewarna yang digunakan aman untuk anak-anak.</p> <p>6. Produk bukan hanya bersifat permainan namun juga bersifat edukatif.</p> <p>7. Produk permainan edukatif mutlak dibutuhkan sekolah taman kanak-kanak dan PAUD.</p> <p>8. Kreatifitas yang dimiliki owner membuat produk tetap eksis dipasaran.</p> <p>9. Berfikir kritis yang dimiliki owner menjadi dasar untuk mengembangkan kualitas produk.</p>	<p>16. Pengenalan mainan edukatif tidak hanya untuk anak-anak TK namun juga anak-anak PAUD.</p> <p>17. Meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap lingkungan.</p> <p>18. Bentuk dan warna produk yang beraneka ragam mampu menarik perhatian anak.</p> <p>19. Semakin banyak sekolah taman kanak-kanak dan Paud semakin banyak produk permainan edukatif yang dibutuhkan.</p> <p>20. Kolaborasi dengan konsumen meningkatkan jumlah produk mainan edukatif.</p> <p>21. Komunikasi yang baik meningkatkan kepercayaan konsumen.</p>
Weakness (Kelemahan)	Treath (Ancaman)
<p>Produk yang cacat tidak dapat di daur ulang.</p> <p>Disain bentuk dan gambar hanya berasal dari owner.</p> <p>Manajemen yang belum tersistem.</p> <p>Karena ide dominan dari owner sehingga pekerja cenderung pasif.</p> <p>Keterbatasan ide menyebabkan keterbatasan produk.</p>	<p>5. Tindakan peniruan terhadap produk.</p> <p>6. Kurangnya kesiapan pekerja kreatif.</p> <p>7. Maraknya game online.</p> <p>8.</p>

1). Pekerja belum mampu berfikir kritis karena ide dominan diberikan oleh owner. 2). Belum menerima mahasiswa magang	
---	--

Skema Pengembangan Ketrampilan dan *Softskill*



E. Uji coba Produk

Setelah validasi dan revisi dilakukan dan memperoleh produk/model yang *fit and good*, model diujicobakan. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah model tersebut lebih efektif dari pada model lama atau model lainnya/konvensional. Untuk itu pengujian dilakukan dengan eksperimen, yaitu

membandingkan efektivitas model lama/konvensional dengan model yang dikembangkan (model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja). Indikator efektivitas strategi/metode adalah (1) penguasaan kompetensi teknis pemula lebih tinggi, (2) sikap profesional lebih baik, (3) kesiapan mental kerja lebih baik, (4) kemandirian meningkat, (5) budaya organisasi lebih kuat, (6) persepsi kinerja manajemen pengelola lebih baik. Indikator-indikator tersebut adalah merupakan indikator kualitas hasil belajar mahasiswa dengan pembelajaran/pelatihan HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja. Dalam melakukan uji coba disusun desain uji coba, subyek uji coba, tempat dan waktu penelitian, jenis data, variabel penelitian, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan pada kelompok eksperimen dan sebagai standar ukuran peningkatan kualitas hasil belajar adalah kelompok kontrol. Desain ujicoba adalah *Randomized pretest-posttest control group design* (desain eksperimen dengan kelompok eksperimen & kontrol acak).

Kelompok eksperimen O1 x1 O2

Kelompok kontrol O3 x2 O4

Keterangan :

x1 = HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja, x2 : WBL *Apprenticeship/Konvensional*.

x2 adalah model yang dilaksanakan oleh institusi penyelenggara pendidikan vokasi berbagai bidang dari kelompok kontrol dan peneliti tidak melakukan intervensi

terhadap model. Peneliti hanya melakukan identifikasi dan dokumentasi model yang diselenggarakan untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimen (Model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja).

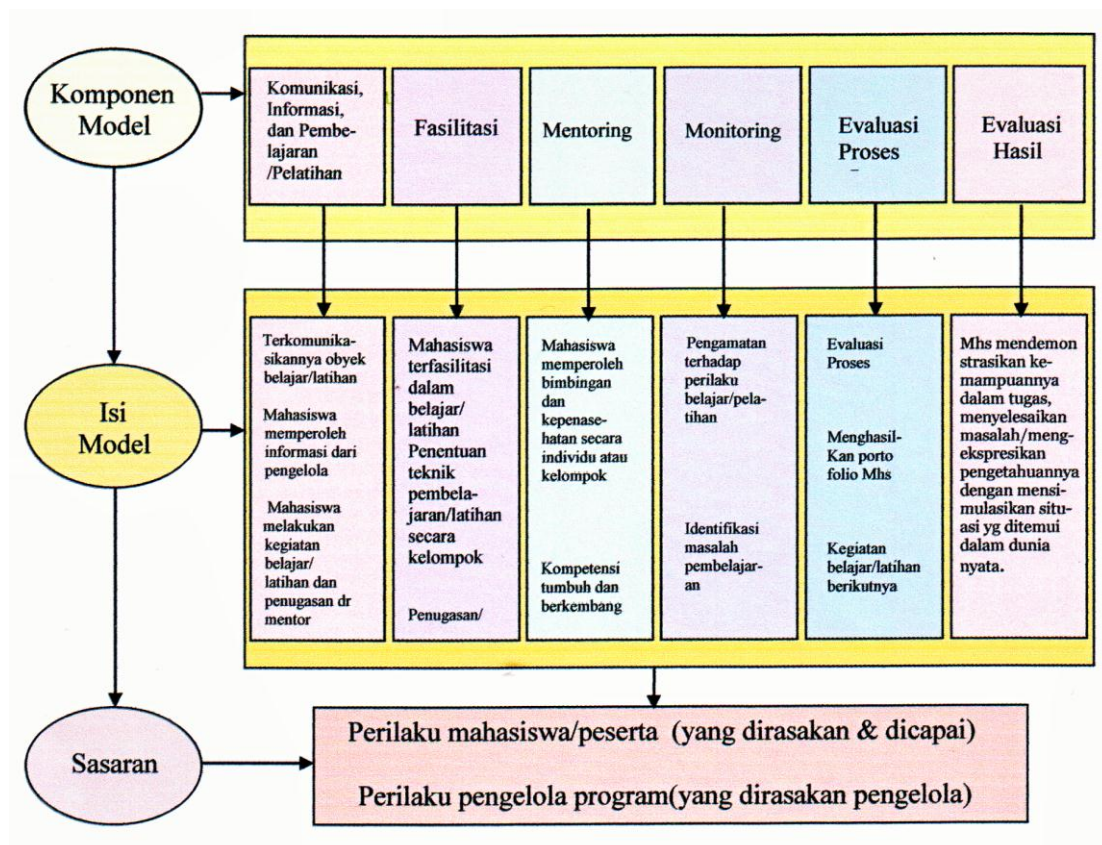
Desain diatas untuk mengukur efektivitas kerja model, dengan cara yaitu menguji perbedaan komponen kualitas hasil belajar mahasiswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Untuk mengukur kecenderungan perubahan kualitas hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran dan pengajaran model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja, dengan observasi, kuesioner, dan tes. Desain observasi dengan *Time Series* : O1 O2 O3.

2. Subyek Uji Coba

- a. Subyek uji coba untuk analisis efektivitas kerja model minimal 30 peserta eksperimen peserta program pembelajaran dan pengajaran model HOS4C pendukung industri kreatif berbasis tempat kerja dan 30 mahasiswa kontrol peserta program model konvensional berbagai bidang industri kreatif termasuk cadangan *experiment mortality* 5%. Teknik *sampling* secara acak.

B. Model Pengembangan HOS4C

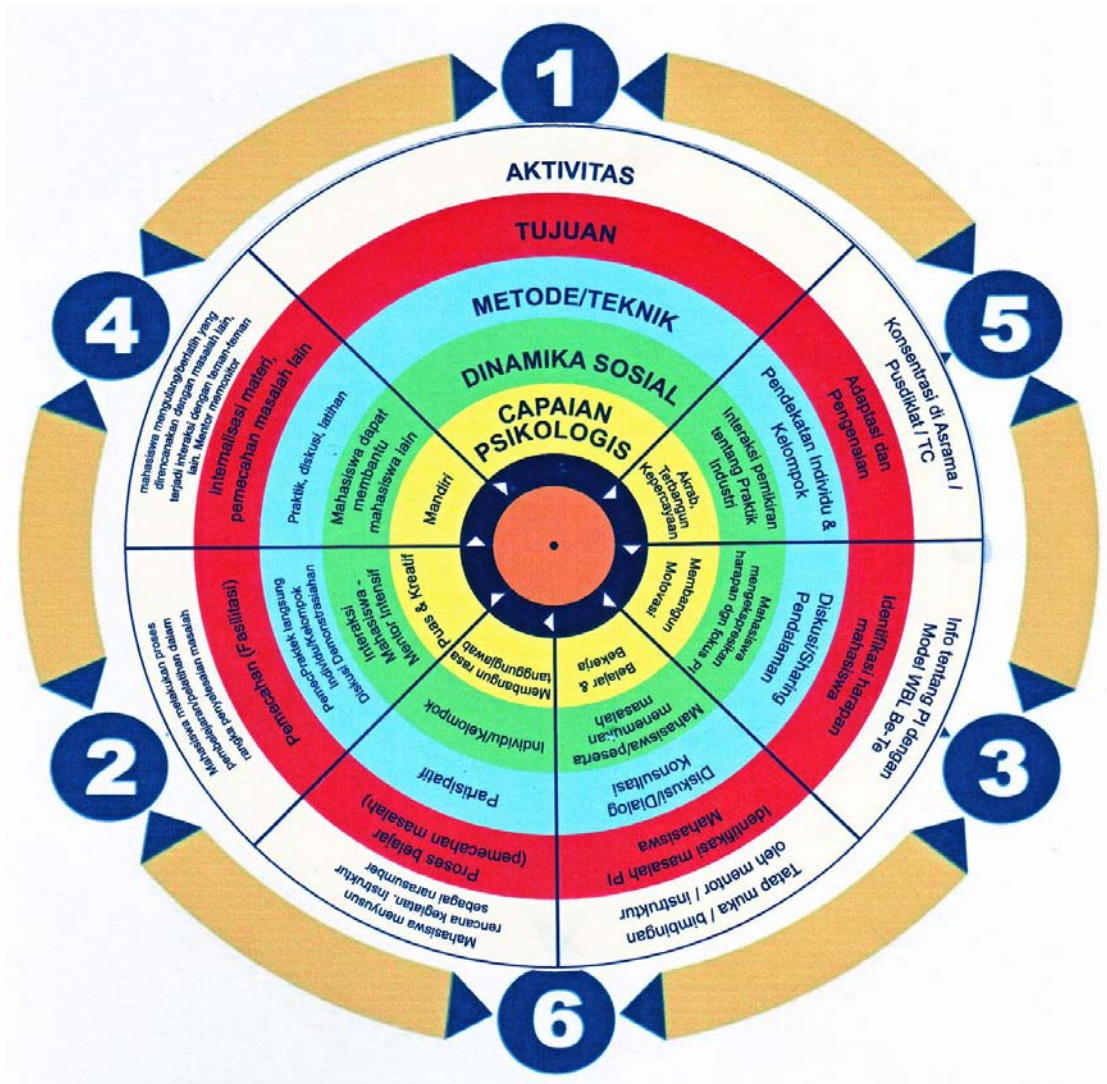
Dari hasil survei dan studi empirik pada setiap responden, kemudian dianalisis, dicari persamaan dalam pengembangan sumber daya insaninya untuk kemudian dituangkan dalam model pengembangan order-tinggi ketrampilan 4 C nya mencakup : berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi. Kemudian dibuat model awal, didiskusikan dalam FGD model alternatif dan pada akhirnya model akhir. Gambar-gambar menunjukkan proses pembuatan struktur model sampai model akhir.



Gambar 8. Komponen Model Pengembangan HOS4C

Aktivitas	Tujuan	Metode/Teknik	Dinamika Sosial	Capaian psikologis
Konsentrasi di Asrama/ Pusdiklat/Training Center	Adaptasi dan Pengenalan	Pendekatan individu dan kelompok	Interaksi pemikiran tentang Praktik Industri (pengalaman industri) terintegrasi	Akrab, terbangun kepercayaan
Informasi ttg dengan Model	Identifikasi harapan mahasiswa	Diskusi/Sharing Pendalaman	Mahasiswa mengekspresikan harapan dengan focus	Membangun motivasi
Tatap muka/bimbingan oleh Mentor/Instruktur	Identifikasi masalah PI mahasiswa	Diskusi/Dialog Konsultasi	Mahasiswa/peserta menemukan masalah	Belajar dan bekerja
Mahasiswa menyusun rencana kegiatan. Mentor/instruktur sebagai nara sumber.	Proses belajar (Pemecahan masalah)	Partisipatif	Individu/kelompok	Membangun rasa tanggungjawab
Mahasiswa melakukan proses pembelajaran/pelatihan berbasis tempat kerja dalam rangka penye- lesaian masalah (secara berulang)	Pemecahan (Fasilitasi)	Praktik langsung individu/kelompok. Diskusi Demonstrasi	Interaksi mahasiswa – mentor intensif	Puas dan kreatif
Mahasiswa melanjutkan berlatih yang direncanakan dengan masa- lah lain, terjadi interaksi dengan teman-teman lain. Mentor memonitor.	Internalisasi materi, pemecahan masalah lain	Praktik, diskusi, latihan	Mahasiswa dapat membantu mahasiswa lain	Mandiri

Gambar 9. Aktivitas, Tujuan, Metode/Teknik, Dinamika sosial dan capaian psikologis pada model



Gambar 10. Model HOS4C hasil FGD

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menemukan: (1) Dari berbagai sektor yang merupakan industri yang berbasis kreativitas, pengembangan softskill SDM meliputi kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi sangat bervariasi tergantung jenis institusi/perusahaan; (2) model pengembangan SDM terkait keempat softskill juga bervariasi tergantung jenis, skala, dan jumlah SDM perusahaan; (3) Model pengembangan HOS4C hasil FGD secara garis besar mencakup aktivitas, tujuan, metode/teknik, dinamika sosial, dan capaian psikologis, sehingga dapat dengan mudah digambarkan model pengembangan SDM industri kreatifnya (lihat gambar).

B. Saran

Penelitian menyarankan: (1) Karena bervariasinya atau uniknya model pengembangan softskill SDM meliputi kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi dari berbagai sektor yang merupakan industri yang berbasis kreativitas sebaiknya pembuatan model pengembangan dibuat persektor. Sehingga dapat diidentifikasi 12 sektor yang ada persamaannya; (2) Karena model pengembangan SDM terkait keempat *softskill* juga bervariasi tergantung jenis, skala, dan jumlah SDM perusahaan, maka untuk itu diperlukan identifikasi lebih rinci tentang penggambaran model masing-masing; (3) Model pengembangan HOS4C hasil FGD secara garis besar mencakup aktivitas, tujuan, metode/teknik, dinamika sosial, dan

capaian psikologis, maka diperlukan uraian lebih rinci tentang komponen-komponen kurikulum, kriteria pelatihan, sumber belajar, sumber daya pelatihan dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki Antariksa (2012). *Konsep Ekonomi Kreatif Peluang dan Tantangan dalam Pembangunan Indonesia*. Jakarta: Bagian Hukum, Kepegawaian, dan Organisasi SetDijen Ekonomi Kreatif Berbasis Seni dan Budaya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Boutin, F., Chinien, C., Moratis, L., Baalen, P.V. (2009). *Overview: Changing Economic Environment and Workplace Requirements: Implications for Re-Engineering TVET for Prosperity* (81-96). Rupert Maclean, David Wilson, Chris Chinien; *International Handbook of Education for the Changing World of Work, Bridging Academic and Vocational Learning*: Germany: Springer
- Chinien, C. and Singh, M. (2009). Overview: Adult Education for the Sustainability of Human Kind. In R. Maclean, D. Wilson, & C. Chinien (Eds.), *International Handbook of Education for the Changing World of Work, Bridging Academic and Vocational Learning* (pp. 2521-2536). Germany: Springer.
- Lucas.B., Spencer.,E., Claxton.G. (2012). *How to Teach Vocational Education, A Theory of Vocational Pedagogy*. London: Centre for Skills Development
- Rojewski. J.W (2009). A Conceptual Framework for Technical and Vocational Education and Training. In R. Maclean, D. Wilson, & C. Chinien (Eds.), *International Handbook of Education for the Changing World of Work, Bridging Academic and Vocational Learning* (pp. 19-40). Germany: Springer.
- Suryana, Yuliawati. A.K, Rofaida.R. (2009). *Pengembangan Model Ekonomi Kreatif Pedesaan melalui Value Chain Strategy untuk Kelompok Usaha Kecil Studi pada Industri Kerajinan di Jawa Barat*. Bandung: UPI
- Wagner, T. (2008). *The Global Achievement Gap*. New York: Basic Books.

Instrumen

Outline Survei/Studi Empirik

Judul Penelitian :

MODEL PENGEMBANGAN HOS4C PENDUKUNG INDUSTRI KREATIF (Hibah Tim Pascasarjana)

Tujuan penelitian Tahun I: mengembangkan kerangka model pengembangan HOS4C/*Creativity, Critical thinking, Communication, Collaboration* pendukung industri kreatif (memotret dan merekam kondisi lapangan dan empirik institusi/lembaga terpilih yang bergerak dalam bidang industri kreatif).

Lokasi penelitian : Yogyakarta, Solo, Semarang (minimal 30 institusi/lembaga)

Bidang pendukung industri kreatif: musik, penerbitan dan percetakan, periklanan, arsitektur, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, permainan interaktif, pasar barang seni, dan seni pertunjukan.

(Survei Lapangan, Studi Empirik, dan Pengembangan Model Industri Kreatif di Yogyakarta, Solo, Semarang di berbagai industri meliputi sektor musik, penerbitan dan percetakan, periklanan, arsitektur, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, permainan interaktif, pasar barang seni, dan seni pertunjukan.)

Daftar Pertanyaan/Pedoman Wawancara:

1. Institusi/lembaga ini termasuk bergerak dalam bidang: a. Profit b. Nonprofit c. Keduanya?
2. Apakah jika semata profit, juga mengembangkan sumber daya manusia?
3. Apakah visi/misi utama institusi/lembaga ini juga bergerak bidang pengembangan sumber daya insani ?
4. Apakah lembaga ini berada pada bidang industri kreatif?
5. Masuk pada bidang manakah: sektor musik, penerbitan dan percetakan, periklanan, arsitektur, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, permainan interaktif, pasar barang seni, dan seni pertunjukan. Atau lainnya?

6. Apakah pengembangan sumber daya insani itu menyangkut pada bidang pendidikan vokasi? Atau profesi?
7. Seperti apakah rumusan atau konsep pengembangan vokasi atau profesi itu?
8. Apakah yang dikembangkan terutama pada penguasaan ketrampilan (hands-on)?
9. Selain ketrampilan, apakah juga mengembangkan bidang softskill?
10. Softskill apa saja yang dikembangkan?
11. Apakah lembaga ini mengembangkan softskill *Higher Order Skills „Four Cs” (HOS4C): (1) Creativity, (2) Critical thinking, (3) Communication, (4) Collaboration?*
12. Urutkan diantara 4 softskill di atas yang porsinya dari yang paling besar sampai yang terkecil? Atau sama semuanya?
13. Seperti apa pengembangan masing-masing softskill itu (jika ada)
14. Apakah ada perbedaan pengembangan 4 softskill tersebut? Jika ada seperti apa masing-masing pengembangannya?
15. Bagaimana cara pengembangan vokasi/profesi yang ada di lembaga ini?
16. Apakah ada model sebagai panduan atau pedoman dalam pengembangan itu?
17. Jika ada semacam model, jelaskan seperti apa model itu? Apakah unsur-unsur komponen itu ada unsur: (a) mahasiswa/peserta/peserta magang, (b) pengalaman lapangan/magang/apprenticeship, (c) pengelola program/manajemen/instruktur? Adakah unsur lain? (sertakan gambar/bagan atau tahapan gambaran tentang model itu, jika ada).
18. Adakah struktur model pengembangan HOS4C (lihat dan bandingkan dengan gambar 1 Struktur model teoritik terlampir). Jika berbeda, dimana perbedaannya?
19. Adakah komponen dan isi tiap komponen model pengembangan HOS4C (lihat dan bandingkan dengan gambar 2 komponen dan isi komponen teoritik terlampir). Jika berbeda, dimana perbedaannya? Uraikan berdasar komponen, isi model, dan sasaran.
20. Adakah kerangka pengembangan HOS4C (lihat dan bandingkan dengan gambar 3 kerangka pengembangan teoritik terlampir). Jika berbeda, dimana perbedaannya? Uraikan berdasar dasar pertimbangan, kondisi, perlakuan, dan hasil).

21. Bagaimana proses pembimbingan dan monitoring HOS4C versi institusi/lembaga ini? (bandingkan dengan tabel 1, jika ada perbedaan. Kemudian jelaskan tahapan proses pembimbingan dan monitoringnya).
22. Adakah contoh gambar model pengembangan HOS4C versi institusi/lembaga ini? Jika ada bisa digambarkan seperti contoh gambar model terlampir (jika ada)

Panduan Pengisian Data Survei:

Nama lembaga:

Alamat :

Bidang Gerak :

Jumlah karyawan:

Visi & Misi :

Tujuan : a. Profit b. Non Profit c. Keduanya

Apakah mengembangkan sumber daya manusia/insani: a. Ya b. Tidak

Jelaskan, seperti apa jika mengembangkan sumber daya manusia/insani :

Masuk pada bidang manakah:

Pengembangan sumber daya insani itu menyangkut pada bidang pendidikan vokasi? Atau profesi? Jelaskan:

Seperti apakah rumusan atau konsep pengembangan vokasi atau profesi itu? Jelaskan:

Seperti apakah yang dikembangkan terutama pada penguasaan ketrampilan (hands-on)?

....



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta – 55281
Telp. 0274-550835 (Dir), 0274-550836 (Asdir), 0274-586168 pesawat 229 (TU)
Facsimile : 0274-520326. Website : [Http://pps.uny.ac.id](http://pps.uny.ac.id), E-mail : pps@uny.ac.id



Nomor : 6520/UN34.17/PL/2013
Lamp. : -
Hal : Izin Penelitian

23 September 2013

Yth. : Kepala Lembaga Pengembangan Sumber Daya Manusia
di Kota Solo

Bersama ini kami mohon dengan hormat kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada Mahasiswa S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta sbb. :

No.	N A M A	N I M	PROGRAM STUDI
1.	Dimas Arif Nugroho, S.Pd.	12702251012	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
2.	Nopriyanti, S.Pd.	12702251014	
3.	Ida Mutiara Masitoh	12702251051	
4.	Dana Rizki Nur Adnan	12702251060	

untuk mengadakan kegiatan Survey dan Studi Empirik dalam rangka penelitian Hibah Program Pascasarjana yang akan dilaksanakan pada :

W a k t u : Bulan September 2013
Lokasi/Obyek : Lembaga PSDM di Kota Solo
Judul Penelitian : Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.



Asisten Direktur I,

Prof. Pardjono, Ph.D.

NIP 19530902 197811 1 001

Tembusan :
Mahasiswa Ybs;



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta – 55281
Telp. 0274-550835 (Dir). 0274-550836 (Asdir). 0274-586168 pesawat 229 (TU)
Facsimile : 0274-520326. Website : [Http://pps.uny.ac.id](http://pps.uny.ac.id), E-mail : pps@uny.ac.id



Nomor : 6520/UN34.17/PL/2013
Lamp. : -
Hal : Izin Penelitian

23 September 2013

Yth. : Kepala Lembaga Pengembangan Sumber Daya Manusia
di Kota Yogyakarta

Bersama ini kami mohon dengan hormat kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada Mahasiswa S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta sbb. :

No.	N A M A	N I M	PROGRAM STUDI
1.	Dimas Arif Nugroho, S.Pd.	12702251012	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
2.	Nopriyanti, S.Pd.	12702251014	
3.	Ida Mutiara Masitoh	12702251051	
4.	Dana Rizki Nur Adnan	12702251060	

untuk mengadakan kegiatan Survey dan Studi Empirik dalam rangka penelitian Hibah Program Pascasarjana yang akan dilaksanakan pada :

W a k t u : Bulan September 2013
Lokasi/Obyek : Lembaga PSDM di Kota Yogyakarta
Judul Penelitian : Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.



Asisten Direktur I,

Prof. Pardjono, Ph.D.

NIP. 19530902 197811 1 001

Tembusan :
Mahasiswa Ybs;



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta – 55281
Telp. 0274-550835 (Dir). 0274-550836 (Asdir). 0274-586168 pesawat 229 (TU)
Facsimile : 0274-520326. Website : [Http://pps.uny.ac.id](http://pps.uny.ac.id). E-mail : pps@uny.ac.id



Nomor : 6520/UN34.17/PL/2013
Lamp. : -
Hal : Izin Penelitian

23 September 2013

Yth. : Kepala Lembaga Pengembangan Sumber Daya Manusia
di Kota Semarang

Bersama ini kami mohon dengan hormat kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada Mahasiswa S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta sbb. :

No.	N A M A	N I M	PROGRAM STUDI
1.	Yowanita Dwi Irwantii, S.Pd.	12702251017	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
2.	Ahlusi Sunnah, S.Pd.	12702251018	
3.	Taufik Hendarto, S.Pd.	12702251020	
4.	Laila Nurul Himmah, S.Pd.	12702251061	

untuk mengadakan kegiatan Survey dan Studi Empirik dalam rangka penelitian Hibah Program Pascasarjana yang akan dilaksanakan pada :

W a k t u : Bulan September 2013
Lokasi/Obyek : Lembaga PSDM di Semarang
Judul Penelitian : Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.



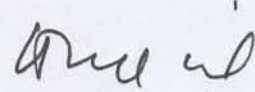

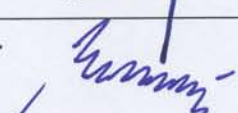
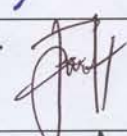
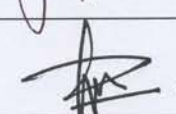
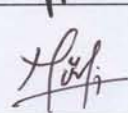
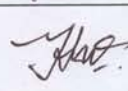

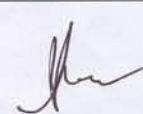
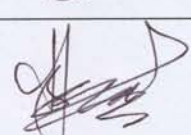
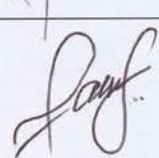
Asisten Direktur I,

Prof. Pardjono, Ph.D.

NIP 19530902 197811 1 001

Tembusan :
Mahasiswa Ybs;

DAFTAR HADIR
PERTEMUAN I PENELITI DAN CALON PENELITI S2
Hari/Tanggal : Sabtu, 21 September 2013



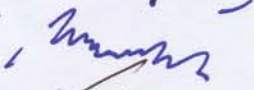

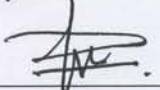
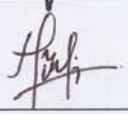


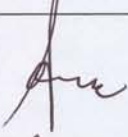
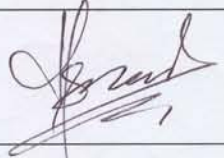
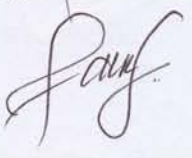
No	Nama	NIDN/NIM	Prodi	Tanda Tangan
1	Dr. Budi Tri Siswanto, M.Pd	0024075907	PTK	1. 
2	Dr. Putu Sudira M.P.	0031126482	PTK	2. 
3	Wardan Suyanto, Ed.D.	0010085410	PTK	3. 
4	Taufik Hendarto, S.Pd.	12702251020	PTK	4. 
5	Dimas Arif Nugroho, S.Pd.	12702251012	PTK	5. 
6	Nopriyanti, S.Pd.	12702251014	PTK	6. 
7	Ida Mutiara Masitoh, S.Pd.	12702251051	PTK	7. 
8	Dana Rizki Nur Adnan, S.Pd	12702251060	PTK	8. 
9	Yowanita Dwi Irwanti, S.Pd.	12702251017	PTK	9. 
10	Ahlusi Sunnah, ST.	12702251018	PTK	10. 
11	Laila Nurul Himmah, S.Pd.	12702251061	PTK	11. 

Yogyakarta, 21 September 2013
Ketua Tim Peneliti,

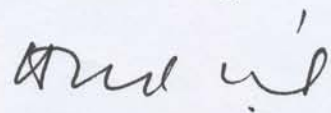


Dr. Budi Tri Siswanto, M.Pd
NIDN. 0024075907

DAFTAR HADIR
PERTEMUAN II PENELITI DAN CALON PENELITI S2
Hari/Tanggal : Senin, 23 September 2013
Jam: 10.00-11.00 WIB di Pascasarjana UNY

No	Nama	NIDN/NIM	Prodi	Tanda Tangan
1	Dr. Budi Tri Siswanto, M.Pd	0024075907	PTK	1. 
2	Dr. Putu Sudira M.P.	0031126482	PTK	2. 
3	Wardan Suyanto, Ed.D.	0010085410	PTK	3. 
4	Taufik Hendarta, S.Pd.	12702251020	PTK	4. 
5	Dimas Arif Nugroho, S.Pd.	12702251012	PTK	5. 
6	Nopriyanti, S.Pd.	12702251014	PTK	6. 
7	Ida Mutiara Masitoh, S.Pd.	12702251051	PTK	7. 
8	Dana Rizki Nur Adnan, S.Pd	12702251060	PTK	8. 
9	Yowanita Dwi Irwanti, S.Pd.	12702251017	PTK	9. 
10	Ahlusi Sunnah, ST.	12702251018	PTK	10. 
11	Laila Nurul Himmah, S.Pd.	12702251061	PTK	11. 

Yogyakarta, 23 September 2013
Ketua Tim Peneliti,



Dr. Budi Tri Siswanto, M.Pd
NIDN. 0024075907



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Alamat: Karangmalang, Yogyakarta. 55281.
Telp. (0274) 550839 Fax. (0274) 518617. e-mail: lppm.uny@gmail.com

**BERITA ACARA
PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL/INSTRUMEN PENELITIAN**

1. Nama Peneliti : Dr. Budi Tri Siswanto, M.Pd.
2. Jurusan/Prodi :
3. Fakultas : Pasca Sarjana
4. Skim Penelitian : Penelitian Hibah Pasca Sarjana
5. Judul Penelitian : Modul Pengembangan HOS4C Mendukung Industri Kreatif
6. Pelaksanaan : Tanggal 5 Juli 2013 Jam 11.30
7. Tempat :
8. Dipimpin oleh : Ketua Dr. Sih Hamidah
Sekretaris
9. Peserta yang hadir : a. Konsultan : orang
b. Nara sumber : orang
c. BPP : orang
d. Peserta lain : orang
Jumlah : orang

SARAN -SARAN

1. Gambaran hipotetik modelnya spt apa?
2. HOS4C modelnya spt apa?
3. Studi empiriknya spt apa, metode, sumbernya spt apa?

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan bahwa proposal penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- ✓ b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang

Ketua Sidang



.....
NIP:

Mengetahui
Badan Pertimbangan
Penelitian



.....
NIP:

Sekretaris
Sidang



.....
NIP:

DAFTAR HADIR SEMINAR PENELITIAN

Jenis Seminar : Desain Proposal/Instrumen Penelitian
 Hari, Tanggal : Jum'at, 5 Juli 2013
 Pukul : 07.30 - Selesai
 Tempat : Ruang Sidang LPPM
 Kelompok :

No.	N A M A	GELAR	TANDA TANGAN	
1	JAMILAH	Dra. M.Pd.	1.	2.
2	ARISWAN	Dr.M.Si.,DEA.	3.	4.
3	KARYATI	S.Si.,M.Si.	5.	6.
4	NURFINA AZNAM	Prof. Dr. SU.Apt.	7.	8.
5	NOVITA INTAN AROVAH		9.	10.
6	R YOSI APRIAN SARI	M.Si.	11.	12.
7	Kun Sri Budiasih	M.Si	13.	14.
8	Heru Nurcahyo	Dr. drh. , M.Kes	15.	16.
9	TIEN AMINATUN	Dr. M.Si.	17.	18.
10	SITI-SULASTRI	Dra. MS.	19.	20.
11	RADEN ROSNAWATI	M.Si	21.	22.
12	CATURİYATI	S.Si.,M.Si.	23.	24.
13	YUNI WIBOWO	M.Pd.	25.	26.
14	RETNA HIDAYAH	MT,Ph.D.	27.	28.
15	RATNA WARDANI	Dr. MT	29.	30.
16	EKO MARPANAJI	Dr. MT	31.	32.
17	SLAMET WIDODO	MT	33.	34.
18	APRI NURYANTO	MT	35.	36.
19	NURYADIN EKO RAHARJO	M.Pd.	37.	38.
20	AGUS SANTOSO	Drs. M.Pd.	39.	40.
21	BADRANINGSIH LASTARIWATI	M.Kes.		
22	VALENTINUS LILIK HARIYANTO	Drs. M.Pd.		
23	SUTOPO	MT		
24	BUDI TRI SISWANTO	Dr. M.Pd.		
25	Suyanta	Dr		
26	Sri Atun	Prof. Dr		
27	Triatmanto	M.Si		
28	Amat Jaedun	Dr		
29	Siti Hamidah	Dr		
30	Tri Hartiti Retnowati	Prof. Dr		
31	Wiyatmi	M.Hum		
32	Abdul Gafur	Prof. Dr		
33	Aman	Dr.		
34	Aprilia Tina-L			
35	Mami H			
36	M. Hamid Muzar	M.Pd		
37				
38				
39				
40				

Yogyakarta, 5 Juli 2013

Ketua Sidang

.....



BERITA ACARA
PELAKSANAAN SEMINAR HASIL PENELITIAN DANA BOPTN

1. Nama Peneliti : Dr. Budi Tri Siwanto, Mpd. dkk.
2. Jurusan/Prodi : Pendid. Teknik Otomotif FT UNY
3. Fakultas : FT UNY
4. Skim Penelitian : Hibah Pascasarjana
5. Judul Penelitian : Model Pengembangan HOS 4 C
Pembekuan Industri Kreatif
6. Pelaksanaan : Tanggal 14 Nopember 2012 J a m 07.30 - 14.00
7. Tempat : Ruang Sidang LPPM - UNY
8. Dipimpin oleh : Ketua Dr. Mudji Yono.
Sekretaris Nuryadi, ER, Mpd.
9. Peserta yang hadir : a. Konsultan : orang
b. Nara sumber : orang
c. BPP : orang
d. Peserta lain : orang
Jumlah : orang

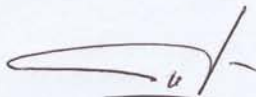
SARAN -SARAN

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan bahwa hasil penelitian tersebut di atas :

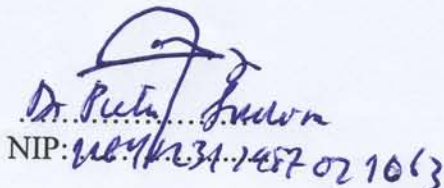
- ✓ a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan hasil Penelitian
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang

Ketua Sidang




Dr. Nugiyono
NIP:

Mengetahui
Badan Pertimbangan
Penelitian



Dr. Puji Indon
NIP: 19641231-1457 02 1013

Sekretaris
Sidang



Nuryadin ER, MPE.
NIP: 19721015-200212 100

DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL PELITIAN

Jenis Seminar : Hasil Penelitian
 Hari, Tanggal : Kamis, 14 Nopember 2013
 Pukul : 07.30 - Selesai
 Tempat : Ruang Sidang LPPM
 Kelompok :

No.	N A M A	GELAR	TANDA TANGAN	
1	FAIDILLAH KURNIAWAN S.Pd., M.Or.	M.Or.	1.	2.
2	Dr. RIA LUMINTUARSO M.Si.	Dr. M.Si.	3.	4.
3	Prof. Dr. WAWAN SUNDAWAN	Prof. Dr. M.Ed.	5.	6.
4	Dr. SISWANTOYO	Dr.	7.	8.
5	Dr. SUGENG PURWANTO M.Pd.	Dr. M.Pd.	9.	10.
6	MUHAMMAD HAMID ANWAR S.Pd.,	S.Pd., M.Phil.	11.	12.
7	WIDIYANTO M.Kes.	M.Kes.	13.	14.
8	Drs. EDDY PURNOMO M.Kes.	Drs.M.Kes.	15.	16.
9	FARIDA AGUS SETIAWATI M.Si.	M.Si	17.	18.
10	RETNA HIDAYAH MT,Ph.D.	MT,Ph.D.	19.	20.
11	Dr. RATNA WARDANI MT	Dr. MT	21.	22.
12	Dr. EKO MARPANAJI MT	Dr.	23.	24.
13	SLAMET WIDODO MT	MT	25.	26.
14	APRI NURYANTO MT	MT	27.	28.
15	Dr. BUDI TRI SISWANTO M.Pd.	Dr.M.Pd.	29.	30.
16	Drs. AGUS SANTOSO M.Pd.	Drs. M.Pd.	31.	32.
17	BADRANINGSIH LASTARIWATI M.Kes.	M.Kes.	33.	34.
18	Drs. VALENTINUS LILIK HARIYANTO	Drs. M.Pd.	35.	36.
19	WORO SRI HASTUTI M.Pd.	M.Pd.	37.	38.
20	RAHMANIA UTARI M.Pd.	M.Pd.	39.	40.
21	DWI ESTI ANDRIANI M.Pd., MedSt.	M.Pd., MedSt.		
22	- ENTOH TOHANI M.Pd	M.Pd		
23	Prof. Dr. Suharjana	Prof. Dr.		
24	Dr. dr. BM. Woro Kushartanti	Dr.		
25	Dr. Amat Jaedun	Dr.		
26	Dr. Siti Hamidah	Dr.		
27	Edi Purwanta	Dr		
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				

Yogyakarta, 14 Nopember 2013
 Ketua Sidang

Muryono

KUITANSI

Sudah terima : DR. Budi Tri Siswanto, MPd.

Banyaknya Uang : Tiga juta dua puluh enam ribu rupiah

Untuk Pembayaran : Penggandaan sumber literatur dalam rangka penelitian Hibah Tim

Pascasarjana Tahun anggaran 2013, dengan perincian sbb:

- Penggandaan bolak-balik	4367 x Rp. 250,-	= Rp. 1.091.750,-
- Penggandaan 1 muka	9268 x Rp. 150,-	= Rp. 1.390.200,-
- Jilid Glossy: 60 x Rp. 6.000,-	= Rp. 360.000,-
- Copy tambahan 27 x 150,-	= Rp. 4.050,-
- Pengesetan: edit dan cetak sampul 64 lbr		= Rp. 180.000,-
Jumlah		= Rp. 3.026.000,-

Judul Penelitian:

“Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif”

Telah Dipungut:

PPh 23 : Rp. 60.520,-

Untuk yang punya NPWP 2%, dan tidak ada NPWP 4%

Terbilang : Rp. 3.026.000,-

Penanggung Jawab Kegiatan
Ketua Peneliti

Barang Sudah diterima

Yogyakarta, 03/8/2013
Klick document solution
Jl. Affandi no 1 Yk.

DR. Budi Tri Siswanto, MPd.

Putu Sudiro

klick
document solution
Jl. Affandi No.1 Yogyakarta
Telp. (0274) 565890
(Heru)

Kurang/Sisa Rn

KUITANSI

Sudah terima : DR. Budi Tri Siswanto, MPd.
Banyaknya Uang : Seratus lima puluh ribu rupiah
Untuk Pembayaran : Uang Lelah Pembantu Tim Peneliti (mengeprint) dalam rangka penelitian Hibah Tim Pascasarjana Tahun anggaran 2013, sbb:

Jumlah uang	Rp. 150.000,-
PPH 21	<u>Rp. 0.000,-</u>
Terima Bersih	Rp. 150.000,-

Judul Penelitian:
"Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif"
(Survei Lapangan)

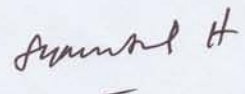
Terbilang : Rp. 150.000

Penanggung Jawab Kegiatan
Ketua Peneliti



DR. Budi Tri Siswanto, MPd.

Yogyakarta, 02/08/2013
Penerima,



Samsul Huda

KUITANSI

Sudah terima : DR. Budi Tri Siswanto, MPd.

Banyaknya Uang : Empat belas juta empat ratus tujuh puluh ribu rupiah

Untuk Pembayaran : Anggaran Survei & Studi Empirik dalam rangka penelitian Hibah Tim

Pascasarjana Tahun anggaran 2013, dengan perincian sbb:

Uang lelah: 8 (orang) x 8 (jam) x 3 (hari) x 35.000,-	Rp. 6.720.000,-
Perjalanan : 8 orang di 3 kota Yogya, Solo, Semarang	Rp. 4.450.000,-
Bahan habis pakai : 8 flash disk	Rp. 800.000,-
Peralatan Penunjang : Sewa kamera dan cetak dokumen	Rp. 500.000,-
Akomomodasi : 2 x 2 x Rp. 500.000,-	Rp. 4.000.000,-

Jumlah..... Rp. 14.470.000,-

Judul Penelitian:

“Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif”

Telah Dipungut:

PPh 23 : Rp. 578.800,-

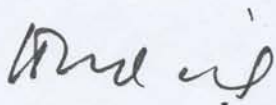
Untuk yang punya NPWP 2%, dan tidak ada NPWP 4%

Terbilang : Rp. 14.470.000,-

Penanggung Jawab Kegiatan
Ketua Peneliti

Barang Sudah diterima

Yogyakarta, 23/9/2013



DR. Budi Tri Siswanto, MPd.

Putu Sudiro

(Nopriyanti)



Tanggal/Date :

23/9/2013

Formulir Kiriman Uang
Remittance Application43504 350670 001045 & 23/09/2013 12:32:10
TRANSFER DARI 39219439 BUOT TUI SISWANTO IDR 14.470.000,00-TRANSFER KE 266617929 SDRI NOPRIYANTI IDR 14.470.000,00
TANPA BIAYAPenerima/Beneficiary ☐ Penduduk/
Resident ☐ Bukan penduduk/
Non Resident

Nama/Name : Nopriyanti

Alamat/Address :

Telepon/phone :

Kota/City : Negara/Country :

Bank Penerima/Beneficiary Bank : BNI

Kota/City : Negara/Country :

No. Rek./Acc. No. : 266617929

Pengirim / Remitter ☐ Penduduk/
Resident ☐ Bukan penduduk/
Non Resident

Nama/ Name : Budi Tr Siswanto

Alamat / Address : Jl. Bima Sakti 17

Telepon/phone : 08164222685

Kota/City : Yk Negara/ Country : Ind

Keterangan Pembayaran/Details of payment :

Surat & Stempel

Biaya dari bank koresponden dibebankan ke rekening/

Correspondent bank charges are for account of :

☐ Penerima/Beneficiary ☐ Pengirim / Remitter ☐ SharingJenis pengiriman/
Type of transfer ☐ LLG/Clearing ☐ Draft ☐ RTGS ☐ SWIFT

Sumber Dana/Source of fund :

☐ Tunai/ Cash ☐ Cek/BG No.☐ Debit Rek./Debit Acc. No. 0039219439Mata Uang/Currency : ☐ IDR ☐ USD

Jumlah Dana yang Dikirim/ Amount Transfer :

Jumlah/ Amount

Kurs/Rate

Nilai/ Total Amount

Terbilang /Amount In Words

Valas/ Amount in
Foreign ExchangeKurs/
RateNilai/
Total AmountKeterangan/Remarks
Pengirim/Remitter
Bank koresponden/Correspondent Bank

Jumlah/Amount

Pejabat Bank/ Bank Officer

Teller

Pemohon/Applicant

Sah jika ada cetakan data komputer atau tanda tangan yang berwenang / The application form will be valid if there is a computerized validation or the authorized signature.

* Transaksi oleh penduduk di atas Rp. 100 juta wajib mengisi form P2MN (KYC) Transaction by resident amounting over Rp. 100 million must fill in the P2MN (KYC) form.

** Transaksi oleh bukan penduduk di atas USD 10.000 atau ekuivalennya wajib mengisi form LLD1/ Transaction by non resident amounting over US\$ 10.000 or its equivalent must fill in the LLD-1 form.

L: 3r Nasabah



Tanggal/Date: 23/9/2013

Formulir Kiriman Uang
Remittance Application43504 330670 001045 4 23/09/2013 12:32:10
TRANSFER DARI 30219439 BUDI TRI SISWANTO IDR 14.470.000,00
TRANSFER KE 266617929 Sdr Nopriyanti IDR 14.470.000,00
TANPA BIAYAPenerima/Beneficiary ☐ Penduduk/ Resident ☐ Bukan penduduk/ Non Resident

Nama/Name: Nopriyanti

Alamat/Address:

Telepon/phone:

Kota/City: Negara/Country:

Bank Penerima/Beneficiary Bank: BNI

Kota/City: Negara/Country:

No. Rek./Acc. No.: 266617929

Pengirim/Remitter ☐ Penduduk/ Resident ☐ Bukan penduduk/ Non Resident

Nama/Name: Budi Tri Siswanto

Alamat/Address: Jl. Prima Sakti 17

Telepon/phone: 05164222685

Kota/City: Yk Negara/Country: Lkd

Keterangan Pembayaran/Details of payment:

Survei & Studi

Biaya dari bank koresponden dibebankan ke rekening/

Correspondent bank charges are for account of:

☐ Penerima/Beneficiary ☐ Pengirim/Remitter ☐ SharingJenis pengiriman/ Type of transfer: ☐ LLG/Clearing ☐ Draft ☐ RTGS ☐ SWIFT

Sumber Dana/Source of fund:

☐ Tunai/ Cash ☐ Cek/BG No.☐ Debit Rek./Debit Acc. No. 0029219439Mata Uang/Currency: ☐ IDR ☐ USD

Jumlah Dana yang Dikirim/ Amount Transfer:

Jumlah/Amount	Kurs/Rate	Nilai/Total Amount
		14.470.000

Terbilang/Amount in Words: Empat belas juta empat ratus tujuh puluh dua ribu dua ratus dua puluh dua

Komisi/Commission	Valas/Amount in Foreign Exchange	Kurs/Rate	Nilai/Total Amount
Pengirim/Remitter			
Bank koresponden/Correspondent Bank			
Jumlah/Amount			

23 SEP 2013

Saya menyetujui sepenuhnya syarat-syarat yang tercantum pada halaman belakang formulir ini / unconditionally accept all the terms and conditions on the reverse form.

Pejabat Bank/ Bank Officer

Teller

Pemohon/Applicant

Sah jika ada cetakan data komputer atau tanda tangan yang berwenang / The application form will be valid if there is a computerized validation or the authorized signature.

* Transaksi oleh penduduk di atas Rp. 100 juta wajib mengisi form P2MN (KYC) Transaction by resident amounting over Rp.100 million must fill in the P2MN (KYC) form.

** Transaksi oleh bukan penduduk di atas USD 10.000 atau ekuivalennya wajib mengisi form LLD1/ Transaction by non resident amounting over US\$ 10.000 or its equivalent must fill in the LLD1 form.

PRIMA Toner 1 2

Reffil Toner, Tinta & Service Printer

Prima Toner 1 : Jl. Gambir 1 (Utara Fakultas Peternakan UGM)
Karangasem Baru Jogjakarta Telp. (0274) 6411886, 7471932

Prima Toner 2 : Jl. Argo, Selokan mataran, Karang Asem CT III
No. 44 Jogjakarta Telp. (0274) 8299927

Yogyakarta, 02. 08. 2013

Bapak/Ibu/Sdr : P. Budi

Alamat :

No. Telepon :

No.	Keterangan	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
1	Pepi Hp 05A	1		150.000

NB : Garansi diberikan sampai toner/tinta habis
TERIMA KASIH ATAS KEPERCAYAAN ANDA

Diterima Oleh :

Diserahkan Oleh :



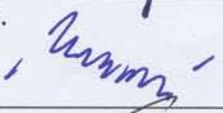
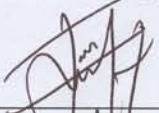
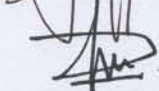
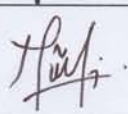
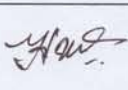

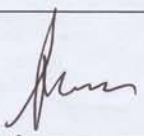
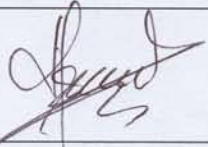

Jumlah : 150.000.....

Uang Muka :

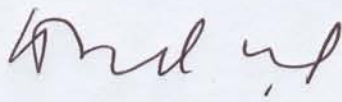
Sisa :



DAFTAR HADIR
FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD) PENGEMBANGAN MODEL HOS4C
PENELITIAN HIBAH PASCASARJANA
Hari/Tanggal : Senin, 25 Nopember 2013
Jam : 09.00 – 12.00 WIB di R Sidang Lt3 Pascasarjana UNY

No	Nama	NIDN/NIM	Prodi	Tanda Tangan
1	Dr. Budi Tri Siswanto, M.Pd	0024075907	PTK	1. 
2	Dr. Putu Sudira M.P.	0031126482	PTK	2. 
3	Wardan Suyanto, Ed.D.	0010085410	PTK	3. 
4	Taufik Hendarta, S.Pd.	12702251020	PTK	4. 
5	Dimas Arif Nugroho, S.Pd.	12702251012	PTK	5. 
6	Nopriyanti, S.Pd.	12702251014	PTK	6. 
7	Ida Mutiara Masitoh, S.Pd.	12702251051	PTK	7. 
8	Dana Rizki Nur Adnan, S.Pd	12702251060	PTK	8. 
9	Yowanita Dwi Irwanti, S.Pd.	12702251017	PTK	9. 
10	Ahlusi Sunnah, ST.	12702251018	PTK	10. 
11	Laila Nurul Himmah, S.Pd.	12702251061	PTK	11. 

Yogyakarta, 25 Nopember 2013
Ketua Tim Peneliti,



Dr. Budi Tri Siswanto, MPd.
NIDN. 0024075907

KUITANSI

Sudah terima : DR. Budi Tri Siswanto, MPd.
Banyaknya Uang : Dua puluh juta rupiah
Untuk Pembayaran : Anggaran Pelaksanaan FGD Model dalam rangka penelitian Hibah Tim Pascasarjana Tahun anggaran 2013, dengan perincian sbb:

Uang lelah: 8 (orang) x 8 (jam) x 1 (hari) x 52.500,-	Rp. 3.360.000,-
Perjalanan : 8 orang di 3 kota Yogya, Solo, Semarang	Rp. 4.450.000,-
Bahan habis pakai : 8 flash disk	Rp. 1.190.000,-
Peralatan Penunjang : Sewa kamera dan cetak dokumen	Rp. 1.000.000,-
Akomomodasi : 10 x 2 x Rp. 500.000,-	Rp. 10.000.000,-
Jumlah	Rp. 20.000.000,-

Judul Penelitian:

“Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif”

Telah Dipungut:

PPh 23 : Rp. 578.800,-

Untuk yang punya NPWP 2%, dan tidak ada NPWP 4%

Terbilang : Rp. 20.000.000,-

Penanggung Jawab Kegiatan
Ketua Peneliti

Barang Sudah diterima

Yogyakarta, 25/11/2013

DR. Budi Tri Siswanto, MPd.

Putu Sudiro

(Nopriyanti)



LAPORAN PENGGUNAAN DANA

**Penugasan Program Penelitian Hibah Tim Pascasarjana
Tahun Anggaran 2013**

JUDUL

Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif

KETUA PENELITIAN

Dr. Budi Tri Siswanto, MPd.

Nomor Sub Kontrak

002/APHP-BOPTN/UN34.21/2013, tgl. 18 Juni 2013

Nilai Kontrak

Rp. 75.000.000,00

(Tujuh puluh lima juta rupiah)

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

IDENTITAS PENELITIAN

Judul : Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif

Jenis Penelitian : Penelitian Hibah Tim Pascasarjana

Peneliti Ketua : Dr. Budi Tri Siswanto, MPd.

Anggota : 1. Dr. Putu Sudiro, MP.
2. Wardan Suyanto, Ed.D.

Staf : 11 orang

Nomor Sub Kontrak : 002/APHP-BOPTN/UN34.21/2013, tgl. 18 Juni 2013

Nilai Kontrak : Rp 75.000.000,00 (Tujuh puluh lima juta rupiah)

Termin I (70%) : Rp 52.500.000,00 (Lima puluh dua juta lima ratus ribu rupiah).

Termin II (20%) : Rp 15.000.000,00 (Lima belas juta rupiah)

Termin III (10%) Rp. 7.500.000,00 (Tujuh juta lima ratus ribu rupiah)

RINCIAN PENGGUNAAN DANA

Bulan: Juli-Agustus 2013

No.	Tanggal	No. Bukti	Uraian Kegiatan	Jenis Belanja*)	Debet (Masuk)	Kredit (Keluar)	Keterangan
1	04 Juli 2013	001	Penerimaan Termin I (70%)		52.500.000,-		
2.	04 Juli 2013		Fee Penelitian/PPh 21	L		1.968.750	
3.	04 Juli 2013		Dana Pengembangan	L		1.995.000	
4.	02 Agustus 2013		Penggandaan Sumber Literatur penltn	BB		3.780.500	
5.	12 Agustus 2013		Survei Lapangan	H, UL, S, BB, BP, L		6.895.000	
6.	23 Agustus 2013		Studi Empirik	H, UL, S, BB, BP, L		15.450.000	
7.	28 September 2013		Pengembangan model dan FGD (rencana)	H, UL, S, BB, BP, L			
8.	25 Nopember 2013		Pelaksanaan FGD Pengembangan Model	H, UL, S, BB, BP, L		20.000.000	
			Jumlah			52.099.250	
			SALDO			409.750	

Catatan: *) Jenis Belanja Pilih salah satu:

Honor Tim Peneliti (H), Uang Lelang Pembantu (UL), Sewa (S), Belanja Barang (BB), Belanja Perjalanan (BP), Lain-lain (L)

Yogyakarta, 26 Nopember 2013

Ketua Peneliti,

(Budi Tri Siswanto)

BUKU CATATAN HARIAN PENELITIAN (LOGBOOK)

JUDUL PENELITIAN

“Model Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif”

JENIS/SKIM PENELITIAN	BIDANG PENELITIAN
Penelitian Hibah Tim Pascasarjana	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

KETUA PENELITIAN	ANGGOTA
Nama : Dr. Budi Tri Siswanto, MPd.	1. Dr. Putu Sudiro, MP.
Jurusan : Pendidikan Teknik Otomotif	2. Wardan Suyanto, Ed.D.
Fakultas : FT UNY	

NILAI KONTRAK

Rp. 75.000.000,00

(Tujuh puluh lima juta rupiah)

HASIL/SASARAN AKHIR TAHUN 2013

Penelitian ini direncanakan untuk memberi luaran: pada tahap I atau tahun pertama yang direncanakan hasil akhir tahun pertamanya adalah: (1) tersusun kajian dari literatur HOS4C yang dilengkapi survei lapangan, studi empirik di berbagai industri kreatif, (2) model awal Pengembangan HOS4C Pendukung Industri Kreatif.

CATATAN KEMAJUAN/PELAKSANAAN PENELITIAN

No.	Tanggal *)	Kegiatan/Aktivita	Catatan Kemajuan/Hasil Aktivita**)
1	02 Agust. 2013	Penggandaan sumber lieteratur untuk kajian pustaka	Sumber literatur utuk kajian pustaka dan bahan diskusi FGD telah tercetak.
2	12 Agust. 2013	Survei lapangan (pengiriman pra intsrumen) ke berbagai industri kreatif	pra intsrumen ke berbagai industri kreatif atelah didistribusikan pada industri pendukung kreatif yang terpilih sebagai tempat survei/studi empirik
3	23 Agust. 2013	Studi empirik pada berbagai industri kreatif melalui wawancara/shooting/menyebar pra instrumen di Yogya/Solo/ Semarang:musik, penerbitan/ percetakan, periklanan, arsitek-tur, layanan komputer dan piranti lunak, TV dan radio, permainan interaktif, pasar barang seni, seni pertunjukan	Studi empirik pada berbagai industri kreatif melalui wawancara/shooting/menyebar pra instrumen di Yogya/Solo/ Semarang:musik, penerbitan/ percetakan, periklanan, arsitek-tur, layanan komputer dan piranti lunak, TV dan radio, permainan interaktif, pasar barang seni, seni pertunjukan telah terdata.
4	28 Sept. 2013 (rencana)	Pengembangan model dan FGD di 3 kota	Dalam perencanaan
5	25 Nopember 2013	FGD untuk perumusan Model	Bertempat di R Sidang Lt2 FT Gdg KPLT FT UNY

Notasi:

*) jika perlu diisikan pula jam

**) Berisi data yang diperoleh, keterangan data, sketsa, gambar, analisis singkat, dsb.

Tambahan halaman ini sesuai kebutuhan

Pemonitor

Ketua Peneliti

.....
NIP.

Dr. Budi Tri Siswanto, MPd.
NIP. 19590724 198502 1 001

Lampiran**DAFTAR BUKU REFERENSI YANG DICETAK UNTUK PENELITIAN S2 HOS4C**

No.	Judul	Pengarang/Penerbit	Jumlah Halaman	Total Halaman
1	An Introduction to Critical Thinking and Creativity	Joe Y F Lau (2011)/Willey	12+262	274
2	Asking The Right Questions: A Guide To Critical Thingking (8th Edition)	M. Neil Browne, Stuart M. Keeley/ Prentice Hall (2007)	14+212	226
3	Creativity for 21st Century Skills. How to Embeded Creativity into The Curriculum	Jane Piirto/Sense Publisher (2011)	19+215	214
4	Creativity: Theory, History, Practice	Rob Pope/ Routhledge (2005)	20+301	321
5	Critical Thinking for Helping Professsionals : A Skills based Workbook (3th Edition)	Eileen Gambrill & Leonard Gibbs / Oxford (2009)	23+402	425
6	Developing Creativity in Hingher Education. An Imaginative Curriculum	Norman Jackson (Editor) Martin Oliver, Malcolm Shaw, James Wisdom/ Routhledge (2006)	21+236	257
7	Essensials of Creativity Assessment	James C. Kaufman, Jonathan A. Plucher, John Baer/ John Willey & Son Inc. (2008).	19+221	240
8	Critical Thinking Across the Curriculum: Developing Critical thinking skill, literacy, and phylosophy in the primary classroom	Mal Leicester, Denise Taylor/ Open University Press-McGraw-Hill (2010)	9 + 148	157
9	Higher Creativity for Virtual Terms: Developing Platforms for co-creation	Steven P. McGregor & Teresa Torres-Corronas/ New York: IGI Global (2007)	25 + 351	376
10	Critical Thingking in the Intensive Care Unit: Skill to assess, analyse an act.	Shelley Cohenm/ RN, BS, CEN (2007)	19 + 160	179
11	Problem Based Learning and Creativity	Oon-Sen Tan, Ph.D. (Ed.)Singapore: Cengage Learning) (2009)	18+238	256
12	Learning to Solve Problem. A handbook for designing Problem-Solving learning Environment.	David H. Jonassen/ Routhledge, New York & London (2011)	29 +437	466
13	Learning to Solve Problem. An Instructional Desgn Guide	David H. Jonassen/Pfeiffer A Wiley Inprint (2004)	29+224	253
14	Creativity: Understanding Innovation in Problem Solving, Science Invention, and The Art.	Robert W. Weisberg/ John Wiley & Son, Inc. New Jersey : 2006	19+622	641
15	Encyclopedia of Creativity. Vol. I Ae-h	Akademic Press (1999)		1698
16	Working Out Change. Systemic Innovation Vocational Education and Training	Center for Educational Research and Innovation	15+334	359

An Introduction to Critical Thinking and Creativity

Think More, Think Better

Joe Y. F. Lau



ASKING THE RIGHT QUESTIONS

A Guide to Critical Thinking

EIGHTH EDITION

COMPANION WEBSITE™
www.prenhall.com/browne

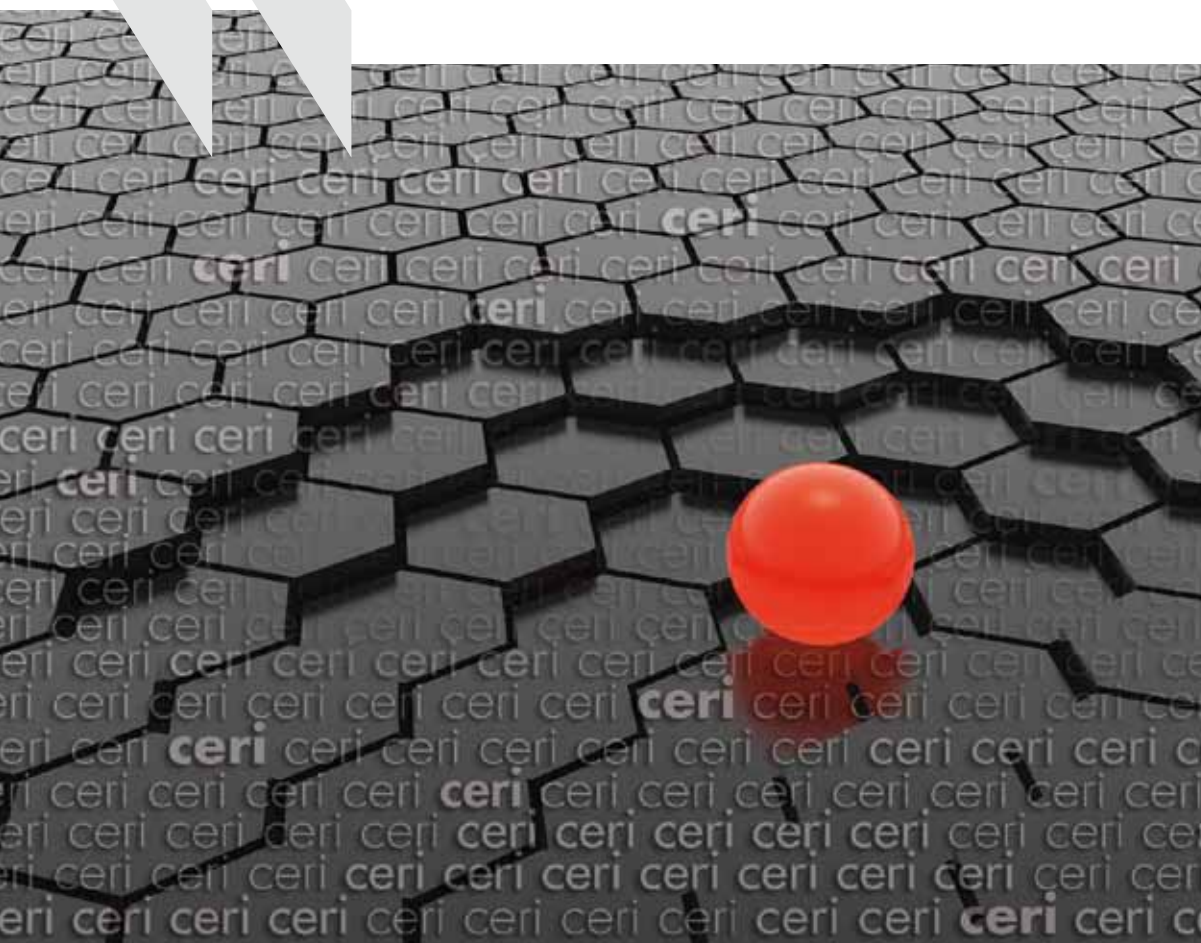


M. Neil Browne ♦ Stuart M. Keeley



Working Out Change

**SYSTEMIC INNOVATION IN
VOCATIONAL EDUCATION
AND TRAINING**

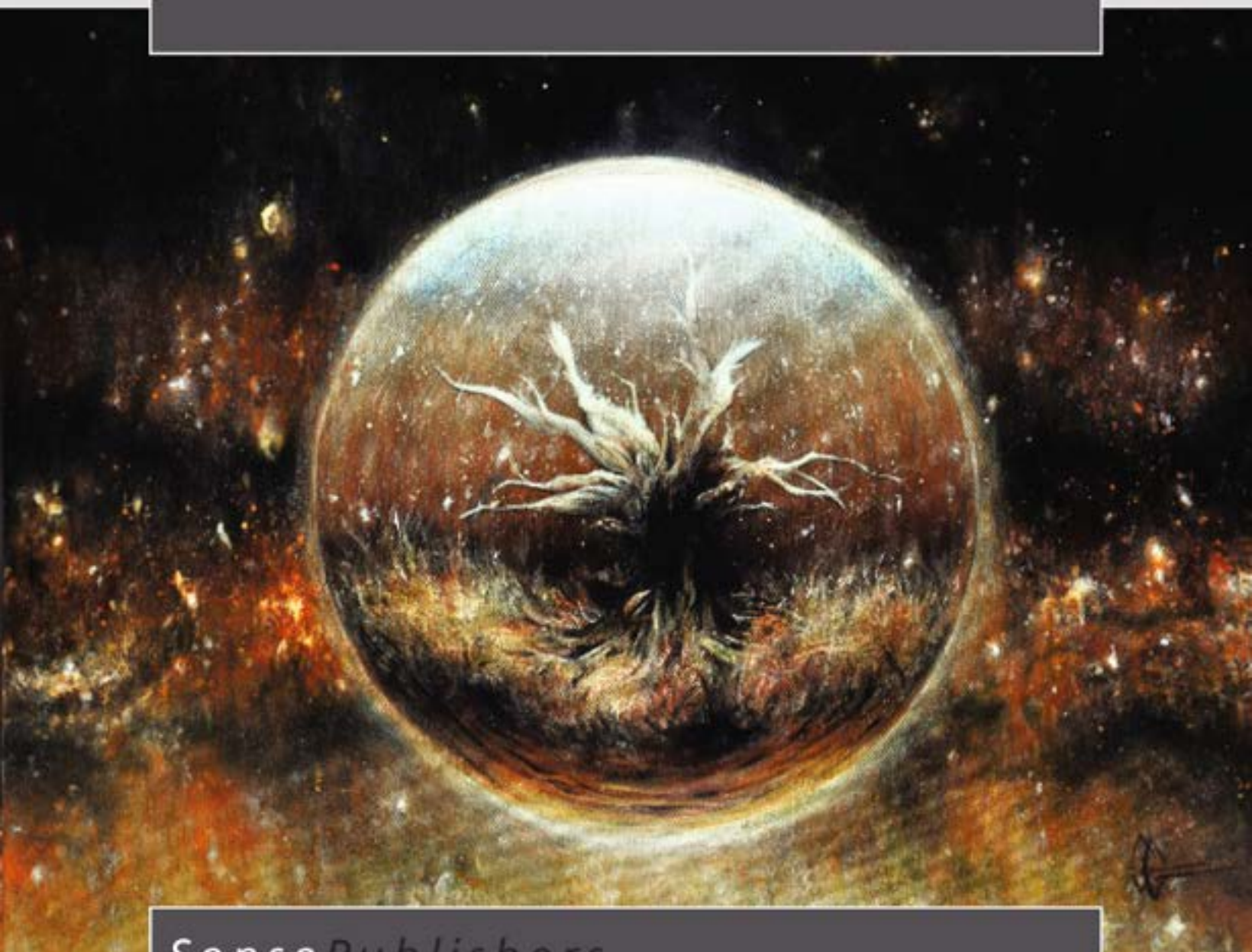


Centre for **E**ducational **R**esearch and **I**nnovation

Creativity for 21st Century Skills

How to Embed Creativity into the Curriculum

Jane Piirto



SensePublishers



Creativity

Theory, History, Practice

Rob Pope

Also available as a printed book
see title verso for ISBN details

Critical Thinking for Helping Professionals

— A SKILLS-BASED WORKBOOK —

3RD EDITION



Eileen Gambrill & Leonard Gibbs



Encyclopedia of
CREATIVITY

Vol 1
Ae-h



ACADEMIC PRESS

Developing Creativity in Higher Education

An imaginative curriculum

Edited by NORMAN JACKSON,
MARTIN OLIVER, MALCOLM SHAW
and JAMES WISDOM



Essentials

of Creativity Assessment

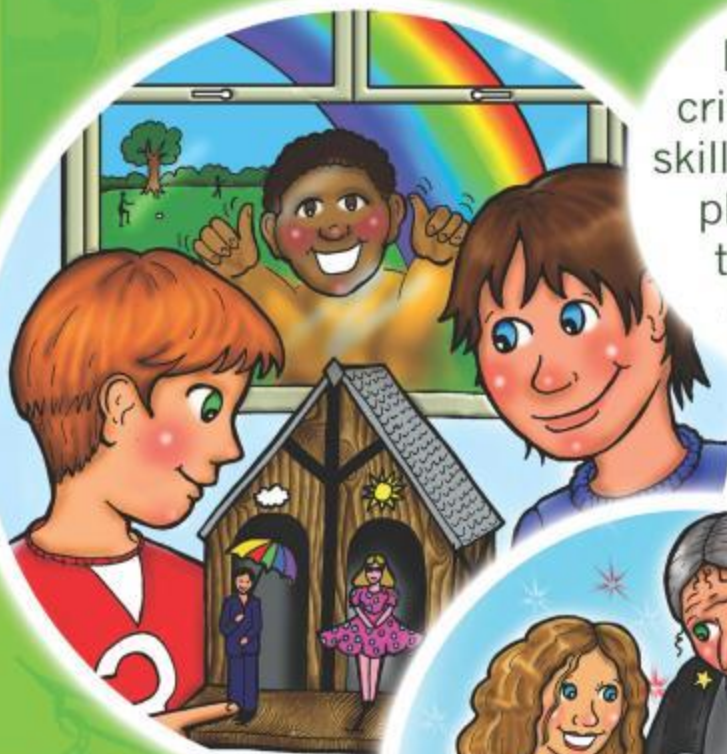
- Complete coverage of administration, scoring, interpretation, and reporting
- Expert advice on avoiding common pitfalls
- Conveniently formatted for rapid reference

James C. Kaufman
Jonathan A. Plucker
John Baer

Alan S. Kaufman & Nadeen L. Kaufman, *Series Editors*

Critical Thinking Across the Curriculum

Developing
critical thinking
skills, literacy and
philosophy in
the primary
classroom



Mal Leicester and
Denise Taylor

Critical Thinking Across the Curriculum

Critical Thinking Across the Curriculum

Developing critical thinking skills, literacy and philosophy in the primary classroom

Mal Leicester and Denise Taylor



Open University Press

Open University Press
McGraw-Hill Education
McGraw-Hill House
Shoppenhangers Road
Maidenhead
Berkshire
England
SL6 2QL

email: enquiries@openup.co.uk
world wide web: www.openup.co.uk

and Two Penn Plaza, New York, NY 10121-2289, USA

First published 2010

Copyright © Leicester and Taylor 2010

All rights reserved. Except for the quotation of short passages for the purposes of criticism and review, no part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of the publisher or a licence from the Copyright Licensing Agency Limited. Details of such licences (for reprographic reproduction) may be obtained from the Copyright Licensing Agency Ltd of Saffron House, 6–10 Kirby Street, London, EC1N 8TS.

A catalogue record of this book is available from the British Library

ISBN-13: 978-0-33-523879-8 (pb)
ISBN-10: 0335238793 (pb)

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data
CIP data applied for

Typeset by RefineCatch Limited, Bungay, Suffolk
Printed in the UK by Bell and Bain Ltd, Glasgow.

Fictitious names of companies, products, people, characters and/or data that may be used herein (in case studies or in examples) are not intended to represent any real individual, company, product or event.



Contents

List of Stories/Illustrations	vii
Photocopiable Resources	ix
Acknowledgements	xi

Introduction	1
Story and Critical Thinking	1
The Nature of Critical Thinking	1
Critical Thinking and the Curriculum: Cross-curricular Concerns	2
How to Use the Book	3

PART 1 – Aspects of Critical Thinking **5**

Chapter 1	Asking Questions	7
Chapter 2	Point of View	20
Chapter 3	Being Rational	36
Chapter 4	Tools of Critical Thinking: Finding Out	51
Chapter 5	Tools of Critical Thinking: Analysis	65

PART 2 – Philosophical and Moral Reflection **81**

Chapter 6	An Introduction to Philosophy	83
Chapter 7	Ethics and Morality	94
Chapter 8	Knowledge and Truth	108
Chapter 9	Knowledge as Worthwhile Learning	122
Chapter 10	The Problem of Perception	135

Resources	146
-----------	-----



List of Stories/Illustrations

<i>Far From Home</i>	9
<i>The Blue John Star Lantern</i>	23
<i>Rain Boy</i>	39
<i>A Piece of an Ancient Puzzle</i>	53
<i>The Disappearing Car</i>	68
<i>Fishing for Stones</i>	85
<i>A Spritely Promise</i>	97
<i>Mary Mary Quite Contrary</i>	110
<i>The Silent Forest</i>	125
<i>Daisy Chains</i>	137



Photocopiable Resources

1. Man and Two Birds	17
2. Questions for the photograph <i>Man and Two Birds</i> in Resource 1	18
3. 'I Keep Six Honest Serving-Men ...'	19
4. Moonlight Reflection on Lake	31
5. Duck/Rabbit	32
6. Tiger Mask	33
7. Owl Mask	34
8. Brown Bear in Snow	47
9. White Swan	50
10. Finding Out About Nature	62
11. Research Project Sheet	63
12. Compare and Contrast	78
13. Cityscape	79
14. Media Studies Prompt Sheet. For Advertisement Analysis	80
15. Sunlight through Tree	92
16. The Mighty Tree	106
17. Some Examples of Moral Dilemmas	107
18. The Girl in the Heart-shaped Glasses	117
19. True or False (The Girl in the Heart-shaped Glasses)	118
20. The Woodland Gardener	121
21. Learning to Cook	134
22. Shadow Fish	144
23. What Do You See?	145



Acknowledgements

We would like to thank Mikaela Revell, Charlotte Taylor and Aidan Dover for demonstrating perfectly the critical thinking skills through their Learning to Cook activities in Chapter 9.

It has been a pleasure working with our editor Monika Lee on this project. Having worked with her previously, we have found Monika to be very supportive, and gently but firmly encouraging on deadlines and improvements.

We are grateful to Taryn Shrigley-Wightman for her illustrations which add another dimension to this book and others.

Denise Taylor would like to thank Mal Leicester for her invitation to co-author on this book. Mal has long been a great mentor to me, a constant source of inspiration, and through this project has helped me increase my own knowledge on critical thinking issues.



Introduction

■ Story and Critical Thinking

In our recent book, *Environmental Learning for Classroom and Assembly at KS1 and KS2* (Leicester and Taylor 2009), we combined the power of story with the magic of nature. In this book, once more we use the power of story, this time to explore the different aspects of critical thinking. Each story embodies one of the critical thinking concepts, making complex and abstract ideas concrete and accessible.

Philosophers and others who think about highly abstract ideas have often used story in this way. For example, the question of God's existence has been explored using the metaphor of a beautiful garden discovered in natural woodland. Its order and design suggest the existence of a gardener who has created and nurtured it. Or, could it have grown like this just by chance, as distinct from through deliberate planning?

By taking abstract ideas, philosophical questions and critical skills as central themes in thought-provoking children's stories, we introduce relevant concepts in a way children will readily understand and will also enjoy.

■ The Nature of Critical Thinking

We have organized critical thinking skills into two main categories. In Part 1, we explore various aspects of critical reflection at levels appropriate to KS1 and KS2. These aspects include: asking good questions, understanding point of view, being rational, and developing the skills of research and of analysis. In Part 2 we introduce children to philosophical reflection and explore the nature of knowledge, moral dilemmas and the problem of perception.

Each chapter begins with an explanation of that chapter's critical skill and explores this in a way that will be understood by primary school children. In this way we comprehensively cover relevant concepts (reason, evidence, logical consistency and contradiction, analysis, values, knowledge, philosophy etc.). The chapters' learning activities develop the concepts associated with the skills (recognizing assumptions and bias, imagining alternatives, using evidence and logic, learning to be reflective), and provide practice in relevant thought processes and tools (asking good questions, giving good reasons, categorizing material etc.). We have divided these learning activities into KS1 and KS2 levels. However, most

teachers will find both sets of activities appropriate for some of their children, and, suitably adapted, for the whole class.

Critical thinking can be thought of as a toolbox of skills which enable children to think more deeply and clearly about what they believe (and what they read or are told in the media etc.), and about what they should do. Such thinking will help them to be better informed and less open to biased persuasion, to prejudice and to irrational behaviour or belief. It is important that children develop these skills in school because learning how to be critical and how to think for oneself are key elements in becoming educated. For teachers who want to develop their own critical thinking, in a recent book by Mal Leicester, *Teaching Critical Thinking Skills* (2010, Continuum), critical thinking concepts and skills are explored at an adult level with adult stories to embody key ideas.

■ Critical Thinking and the Curriculum: Cross-curricular Concerns

Since the publication of the *Independent Review of the Primary Curriculum: Final Report* (DCSF 2009) there has been a renewed emphasis on cross-curricular learning in the primary classroom. This book will be a useful resource for encouraging such cross-curricular work. It will provide cross-curricular understanding in three ways:

■ Literacy

The skills of listening, speaking (oral communication), reading and writing are cross-curricular. In each chapter the story and the associated learning activities promote all aspects of the children's literacy.

■ Values education

Values also cross the curriculum and the national curriculum recognizes and requires that teachers have regard to the children's personal, social, moral, cultural and spiritual development. Because stories necessarily embody core human values, they and the stories' activities will contribute to values education.

■ Critical and creative thinking skills

The skills of critical thinking also cross the entire curriculum. In all areas of human knowledge and understanding we need to learn to be critical – questioning, reflective, rational etc. Thus these skills could be said to be generic, though they take different forms in the different areas. For example, a questioning habit will help to initiate children into all areas of knowledge and is thus an essential cross-curricular tool. However, what counts as a good question varies from domain to domain and the children need to grasp these differences. The critical thinking learning activities (the exercises and games) include subject-specific and more generic work.

Moreover, critical and creative thinking overlap. For example, the critical thinking aspect of 'imagining alternatives' is also an exercise in creativity. Stories are imaginative constructs, which is why they are often described as creative writing. Thus the story,

activities and the critical thinking exercises and games provided as key learning in each chapter will help to develop the children's criticality and their creativity.

Interdisciplinary work also crosses the curriculum in the sense that it draws on more than one area of the curriculum in exploring a suitable topic. Such an approach allows staff to pool their various specialist skills. To complete the book's usefulness to cross-curricular approaches, we have provided photographs which link with the chapter stories and concepts and some of these provide a focus for an interdisciplinary project.

How to Use the Book

Used with flexibility the material provided is appropriate for KS1 and KS2. The book provides ten original thought-provoking stories, chapter by chapter explanations of the key critical thinking skills at the appropriate level, lovely illustrations and photographs, and critical thinking learning activities which cross the curriculum and which also practise literacy and creative thinking skills. Photocopiable pages provide ready-made classroom resources for practising all these key, cross-curricular skills.

Each chapter will help you to explain an aspect of critical thinking to your pupils. After the explanation, read the story which follows and which explores this aspect. Deal with difficult vocabulary in your usual way. Now move on to the associated learning activities. For these set a pace which suits you and your class. Both the stories and the activities should set your children thinking in ways that will stimulate their interest as they simultaneously develop their critical and creative skills.

By the end of Chapter 10 the children will understand what it means to be critical and will know how to be so. They will also have been introduced to philosophical and ethical reflection. We hope that they will have become deeper, clearer and more creative thinkers.

PART 1

Aspects of Critical Thinking



1 Asking Questions

We become critical thinkers gradually. Children learn to become more and more critical in a process which involves practice to improve the habits and tools of critical thought. A central habit is that of **asking questions**. What are the assumptions being made? Are they rational assumptions? What are the hidden or implicit assumptions and values in the claims? How does the context influence the claims? Who is making the claims and why? Are they well supported by good evidence? Are there better alternatives?

The ability to imagine alternatives is often associated with creative thinking. To think 'outside the box' can stimulate both creative and critical thought.

Stephen Brookfield has explored these aspects of critical thinking (Brookfield 1987).

Generalizations based on limited experience can be useful but may also be misleading. Similarly, prejudice is irrational and leads to biased generalizations, often based on stereotypes of the disfavoured group.

Explain to the Children

- Sweeping statements (all X or every Y) are proved wrong by just one exception. '*All swans are white*' was proved wrong as soon as a black swan was discovered. Often we mean 'almost all' rather than 'all', and 'usually' or 'often' rather than 'always'. Children should be wary of all or nothing thinking.
- Not to know, to feel confused or uncertain is often a step to better understanding.
- It is difficult to be open-minded and questioning when our own wants are involved, or our own prejudices. Check with extra care for dubious assumptions and generalizations.
- A table may look small in a large room, and big in a small room. In the same way, context makes a difference in the world of ideas too.
- To imagine different ways of thinking about an idea or a different way of doing something is creative. It can also help us to see the usual way of doing it more clearly and to see the assumptions and limitations, the strengths and weaknesses of the usual way.

The Skills

- The children need to develop the habit of asking questions.
- They need to learn to recognize good questions, and to see the difference between different kinds of questions.
- They need to learn to take account of context. (Note to teacher: To relate a claim or belief to its context helps the development of thinking relativistically – an advanced critical skill.)
- By imagining alternatives they learn that there is often more than one way of thinking about something or doing something.

Preliminaries to the Story and Vocabulary

In the story *Far From Home*, Molly the albatross has strayed off course and found herself a long way from home in a land unfamiliar to her. She is rescued by Judith, a young Ugandan girl on a student exchange in the UK, who is also far from home and in unfamiliar surroundings.

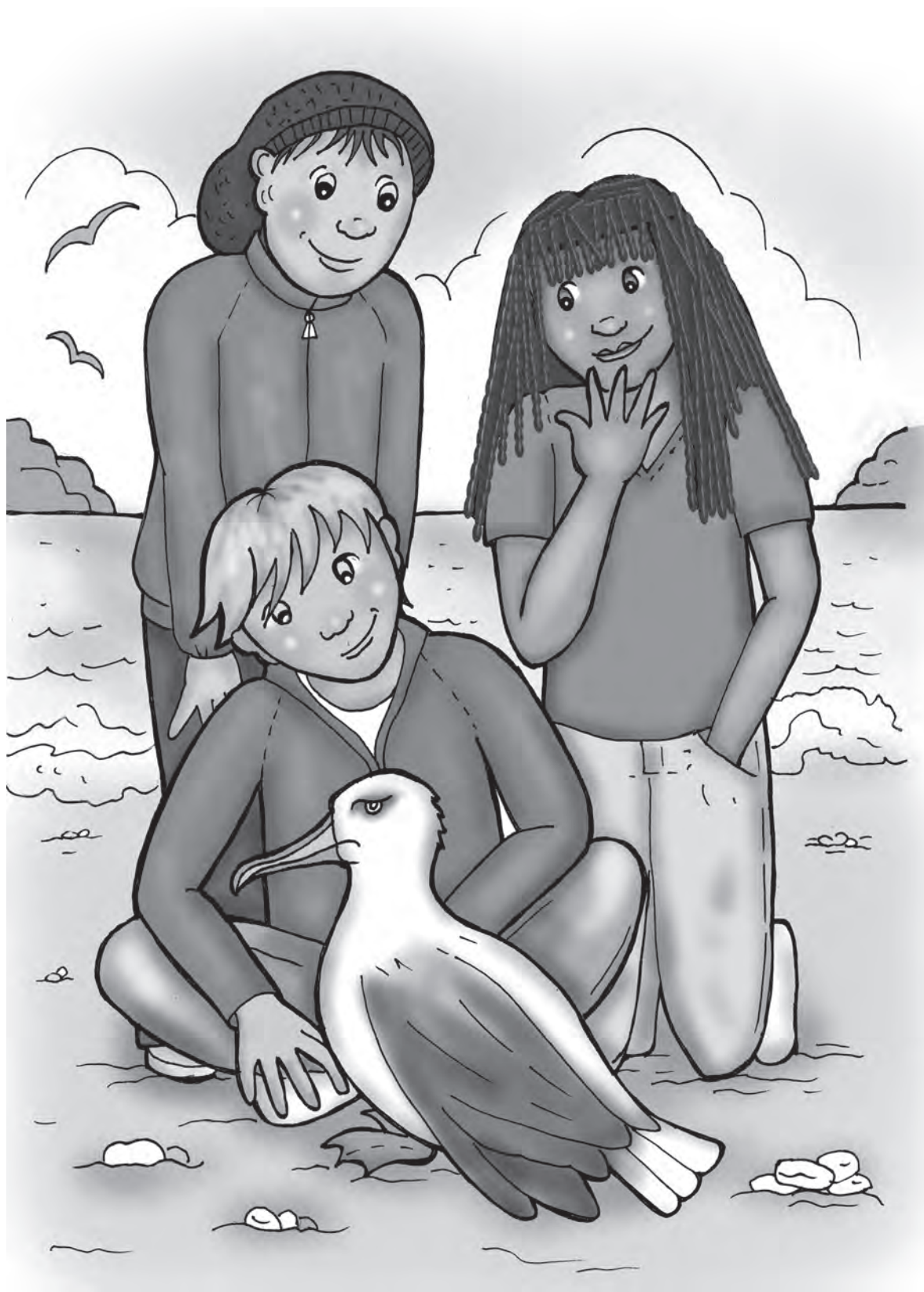
Judith and her new-found friends in the seaside town want to help Molly to return to her home across the Atlantic ocean, but don't know how to do this. This novel and rare situation gives rise to a lot of questions about where the albatross is from, how she came to be so far off course, and what they can do to help her to return home.

The children use a variety of methods for finding the information they need. They seek the help of adults, including experts on birds, and ask them many questions, and they use books and the Internet to find out more about albatrosses.

Vocabulary

Squawked	cried loudly and harshly – usually a bird
Struggled	fought with an adversary or opposing force
Albatross	a type of large marine bird
Migration	the act of migrating or moving from one place to another
Perplexed	bewildered or puzzled
Thermals	rising air currents caused by the underlying surface
Snuggled	nestled or cuddled
Ornithologist	a scientist who studies birds and their behaviour

Far From Home





Far From Home

Judith walked slowly along the tide line looking for shells and shiny pebbles. She was concentrating hard, and almost tripped over the bird that was tangled up in a piece of blue nylon fishing net. The bird squawked and struggled to get out of the netting and away from her. She could see that one of its wings had been injured.

‘Sssshhhh little bird,’ she said softly to it.

She bent down and sat quietly by the bird. After a little while it stopped struggling and looked at her. It had a comical-looking beak which was long and hooked, with a long yellow strip down it. Its eyes were large and black, and watched her cautiously.

Judith had never seen a bird like this before and wondered what it was. She knew it wasn’t a seagull. She had seen seagulls all the time on this beach since she arrived here, and this didn’t look like any she knew. She took off her coat and gently placed it over the bird and then scooped up the little parcel to carry it home. The bird lay very still in her arms.

‘Hello, Judith, what have you there?’ Bill, the old fisherman, shouted across to her as she walked past his cabin on the seafront. He was busy cleaning out buckets and tidying his fishing nets.

‘It’s an injured bird,’ Judith called back to him.

‘Let’s have a look then.’

Judith showed Bill the bird, gently opening up her coat until the bird’s head popped out.

‘My, my, well I never!’ exclaimed Bill. ‘It’s an albatross. I wonder what it’s doing here. You never see birds like that on these shores.’

Judith thought for a moment. *What does he mean? If it wasn’t from here, where was it from?* Judith had read about bird migrations, but she couldn’t remember reading about albatrosses and where they lived.

Sensing that Judith was a little perplexed, Bill added, 'Albatrosses wander the Atlantic ocean for hundreds, sometimes thousands of miles. They follow the ships looking for food to eat, but then get caught up on the fishing lines, and drown.'

'That's awful,' said Judith, shocked by this news.

'It is,' agreed Bill. 'But it looks like this little one has had a lucky escape. What are you going to do with it now?'

'I don't know,' said Judith. 'I haven't thought about that yet.'

'Tell you what,' said Bill. 'Why don't I look after it for now in the cabin until you decide? I've got some fish scraps it can have, and it will be safe here. I'll take a look at its wing too to make sure it's not too badly injured.'

'That's brilliant. Thanks, Bill,' said Judith, gratefully.

Later Judith met up with her new friends Sam and Harry. They had been helping her to get to know the area since she arrived in England, and they had been really interested in finding out all about Uganda, where she was from.

The three of them went to the local library and spent the afternoon finding out all they could about the albatross. They learned that she was an Atlantic mollymawk, which was also known as a yellow-nosed albatross. They looked up where mollymawks lived, and how they travelled long distances across the Atlantic in search of food, riding high on the thermals so they didn't have to use much energy. They watched videos of albatrosses on the Internet, and laughed when they saw one of an albatross running across the sand dunes trying to take off to fly.

'That looks so ridiculous,' laughed Sam. 'How on earth can such a big bird like that take off?'

It was getting late, and before she went home Judith wanted to check on the bird, which they had all agreed should now be called Molly.

We have to think of a way to get Molly home too, she thought to herself. Perhaps Bill could help us.

'Well! What did you find out?' asked Bill, when they arrived back at the cabin.

‘She’s a mollymawk,’ Judith answered. ‘And she’s a very long way from home. We want to know how we can help to get her back there.’

Bill thought about this for a while. ‘Well! We need to know a lot more about our little Molly first. I’ll tell you what. Let’s ask the experts. The RSPB have a centre at the nature reserve just up the beach from here. I’ll give them a ring.’

Dr Chatham, an expert from the RSPB, came to look at Molly the following morning. He brought a camera, a laptop, measuring equipment, and lots of information about marine birds. Judith, Harry and Sam had arrived at Bill’s cabin early and were waiting impatiently. Molly looked very settled in and was snuggled up in one of Bill’s old fisherman’s sweaters.

I bet she likes that sweater so much because it stinks of fish, thought Judith.

Dr Chatham picked Molly up very gently and checked her wings and legs and looked at her beak very closely.

‘She appears to be fine, and there’s not too much damage done,’ he announced. ‘She should be able to fly, and she seems strong enough.’

‘Will she be able to fly all the way home?’ asked Sam.

‘I don’t think so,’ replied Dr Chatham. ‘Mollymawks live way out in the middle of the Atlantic ocean.’

‘What will happen to her if she can’t get back home?’ asked Judith, anxiously.

‘Well, at this stage, let’s see what we can find out about her first. She has a leg ring so I can get some information from that. Someone has put this ring on her so that they can study her, where she flies, what distances she covers, and how long she is away from her nest. That means that there is someone interested in where Molly is, and perhaps they might help to get her back home.’

Judith was cheered up by this news. She had been very worried that Molly might have to go to a zoo and be put in a cage, and in her heart she knew that this was not the right thing for an albatross that was used to flying free across the oceans.

‘Can you show me where you found her, Judith?’ asked Dr Chatham. ‘I need to record the information for our records. And no doubt the local newspaper will be interested too. This is such an amazing adventure for Molly, and I think we’ve only ever had one other case of an albatross in the UK before.’

Judith showed Dr Chatham where she had found Molly, and the fishing line that she had been caught up in. He took some photographs, and afterwards went back to the nature reserve to make some phone calls and to check the information on Molly’s leg ring.

The next day he returned to Bill’s cabin.

‘I’ve got some good news,’ he announced to the children. ‘Yesterday I did quite a bit of research, and managed to find the ornithologists who put the ring on Molly’s leg. They’re going to arrange for her to be transported back to her island nest next week.’

‘That’s great news,’ said Bill. ‘The wanderer returns,’ he chuckled.

‘Very funny, Bill!’ said Judith. ‘But we all know that Molly isn’t a wandering albatross. She’s a mollymawk. We checked, remember.’

‘That’s right, you did,’ laughed Bill. ‘I should learn to get my facts right, eh kids?’

Talking About the Story

Ask the Children

- Why was Molly far from home?
- How had Molly been injured?
- What type of bird was Molly?
- How did the children find out what type of bird Molly was?
- Which country was Judith from?
- Why was Judith worried about Molly being put in a zoo?

Points for Discussion

- The children in the story find out about the mollymawk by asking questions and obtaining information. Discuss with the children the different sources of information (for example, books, the Internet, asking other people, asking experts, watching videos, etc.).
- There are different kinds of questions such as primary and secondary questions, where the original question leads on to further questions about the subject. There are also questions that are factual (which have only one correct answer), interpretive (have more than one answer but which must still be supported by evidence) or evaluative (questions that ask for an opinion or point of view).
- The different subjects the children study in school (the National Curriculum) also produce their own kind of questions. Discuss with the children scientific questions, aesthetic questions (art), historical questions, etc. Can they produce questions for each of these domains?

Cross-curricular Story Activities

Key Stage 1 Activity

Ask the children if anyone has been to another country or a different town. Where was it? What was it like? After this discussion, ask the children to draw or paint their own picture about being far from home. They could imagine a scene on a beach in another country, like the story. Or they could imagine being in a foreign village or town. What does a strange land look like? What are the houses like? What do the people look like? The strange land could be another planet and they could draw or paint weird and wonderful creatures. Or being far from home could mean being in a different time either long ago or far into the future, for example ancient Egypt or Stone Age Britain.

Key Stage 2 Activity

The Rhyme of the Ancient Mariner is about an albatross. Read the poem to the children and then ask them to write their own poem or story about an albatross and the journey it makes. Alternatively, they could write a story or poem about a long journey they have made or one they would like to make.

For Enthusiastic or Gifted Children

In the story, the mollymawk landing so far from home was a rare occurrence. There are many reasons why this could have happened, and deeper and more searching questions could be asked about cause and effect (see Chapter 3). For example, changes in global weather systems disrupt the migration patterns of birds. The children could carry out further research to find out more about albatrosses and how weather systems and fishing practices affect their population numbers.



Critical Thinking Activities

Key Stage 1 Activities

KS1 Activity 1: Guessing Games

Guessing games are a good way of developing questioning skills in younger children. There are a number of games the children will enjoy, as a whole class or in small groups. One simple game is to collect pictures of different animals, or different objects. The object of the game is that one person in the group chooses an animal or object without revealing its identity to the rest of the group or class. The children take turns asking questions to try and identify the animal or object. To make the game harder you can limit the number of questions that can be asked in a time period.

After the game has finished, discuss with the children the different types of questions they used. Did they use open or closed questions, factual questions, etc? Which types of questions obtained more information?

KS1 Activity 2: Asking Question

Give the children a copy of the photograph *Man and Two Birds* (Photocopiable Resource 1) on page 17. Read the questions to the children and write a selection of their answers on the whiteboard. If there is time, the children could think of some more questions of their own about the picture.

Key Stage 2 Activities

KS2 Activity 1: Open and Closed Questions

Give the children a copy of Rudyard Kipling's poem (*Photocopiable Resource 3*) on page 19. Discuss the differences between open and closed questions. Divide the children into groups and give each group two objects. One is an everyday object such as a pen or a ruler and the other is an unusual object such as a shell or a fossil. Working in their groups, the children use the open and closed questions to find out as much as they can about the objects. Discuss with the children how much information they managed to find about the everyday object and how much information about the unusual object. Which type of questions did they use? Which questions provided them with the most information? When did they use open questions? When did they use closed questions? What were the results?

KS2 Activity 2: Role Play

Divide the class into groups, and explain that they are going to take turns at being a journalist or reporter. As reporters the children will interview their classmates about an event in their life that they are going to write about for the school magazine. Ask the children who are being interviewed to think of a holiday, or a memorable event in their life, or a hobby they enjoy.

Allow ten minutes for each interview, with children taking turns, and then allow a further twenty minutes for them to write up their report.

Remind the children about asking open questions to obtain the most information from their interviewees.

For Enthusiastic or Gifted Children

Enthusiastic or gifted children could look at and evaluate articles from local newspapers, paying attention to the structure of the article, and the way the sentences have been structured.

Photocopiable Resource 1

Man and Two Birds



© Denise Taylor

Photocopiable Resource 2

Questions for the photograph Man and Two Birds in Resource 1

1. Why are there people dressed in bird costumes?
2. What do you think they are saying to the man in the picture?
3. Why do you think the man in the picture is looking so surprised?
4. What event do you think they are at?

Photocopiable Resource 3

I Keep Six Honest Serving-Men ...

(from *The Elephant's Child's* story by Rudyard Kipling, *Just So Stories*, p. 75)

I keep six honest serving-men
(They taught me all I knew);
Their names are What and Why and When
And How and Where and Who.
I send them over land and sea,
I send them east and west;
But after they have worked for me,
I give them all a rest.

I let them rest from nine till five,
For I am busy then,
As well as breakfast, lunch, and tea,
For they are hungry men.
But different folk have different views;
I know a person small –
She keeps ten million serving-men,
Who get no rest at all!

She sends 'em abroad on her own affairs,
From the second she opens her eyes –
One million Hows, two million Wheres,
And seven million Whys!



2 Point of View

Forming Your Own Point of View

It is not rational to take on a ready-made **point of view**. We need to think about these to make sure we have good reasons for that point of view. Thus, to be a critical thinker involves reflecting on our own beliefs and viewpoints. Teachers rightly want their pupils to form opinions of their own and to develop independent thought. This goes with the child developing self-confidence as well as criticality.

Children need to learn to evaluate evidence and assess how provisionally a belief **deserves** to be held. To hold a belief provisionally is not an inability to form an opinion, but to recognize that we have different degrees and kinds of evidence for our different beliefs.

Different Points of View

Changing one's point of view is, in a way, another form of exploring alternatives. Reading and writing stories helps us to experience the different points of view of the characters.

Explain to the Children

- A questioning attitude means paying attention to assumptions, reasoning and evidence informing your own point of view.
- Your point of view should be your **own** – worked out by you and not just copied from someone else.
- Think about whether your point of view matches your experience and whether you can develop or improve your point of view.
- Different people have different experiences and develop different points of view.
- To understand other people (in real life or in a story) try to understand their experience and their viewpoint. Similarly, to even understand other non-human creatures, it helps if we can try to understand their experiences – their needs and wants.

The Skills

- The children need to be able to give reasons for their point of view.
- They need to develop empathy – the ability to understand other people's experience and point of view. (Stories help with the development of this kind of understanding.)

Preliminaries to the Story and Vocabulary

In this story, the children find a piece of rock with a fluorescent glow inside it. The rock acts like a prism and, when viewed from different angles, the light appears to be a different colour or shape. Each child has their own idea or point of view about what the light represents.

How we perceive events in our lives is shaped by our social and cultural experiences, which can also act as filters when forming our own opinions. In addition, we use our past experiences and our beliefs as reference points when we encounter something new or novel. The children in the story each have a different idea about what the light is, which is influenced by their own past experiences.

Light can be distorted, refracted, reflected and diffused, and this is a good example to use when explaining to children how our assumptions and beliefs can also be distorted and diffused by our different cultural and social filters and influences. Forming our own opinions requires us to question underlying assumptions and to search for evidence, or to use logic, to help us to arrive at the truth.

Vocabulary

Exploring	going on a journey of discovery
Stalagmite	a deposit, usually of calcium carbonate, from constantly dripping water which forms a column on the floor of a cave
Stalactite	a deposit, usually of calcium carbonate, from constantly dripping water which forms an icicle shape from the roof of a cave
Slippery	tending to cause slipping or sliding often caused by ice, oil or water on a flat surface
Cavern	a large cave, usually underground
Echo	repetition of a sound being reflected back from a hard surface such as a wall, or mountainside in a valley
Shimmer	light that appears to quiver or vibrate
Translucent	allowing light to pass through but diffusing it so that the object is not totally clear
Galaxy	a large system of stars held together by mutual gravitation

Genie	a spirit, that appears in human form when summoned
Fluorite	a common mineral, calcium fluoride, occurring in green, blue, purple, yellow or colourless crystals
Geology	the science that deals with the dynamics and physical history of the Earth, and the rocks it is composed of
Flourish	make dramatic sweeping gestures

The Blue John Star Lantern





The Blue John Star Lantern

Malik was on a school trip with his best friends. They were exploring the Blue John mine in the Peak District as part of their geography lessons. They were supposed to be learning about stalagmites and stalactites, but Malik was bored by this and wanted to do something much more exciting. His friends all seemed to be having great fun leaning over a barrier and dropping tiny stones down a deep shaft, listening for the sound of them hitting the bottom, but he didn't want to do that. He wanted to go exploring.

Just above him Malik could see an opening to a tunnel. There was a small ledge and some large boulders. A rope barrier had been placed in front of the ledge with a sign that said 'No Entry'. Malik could see that the rest of the school group had already moved on, leaving him and his friends behind.

'Hey, you guys, let's explore this tunnel,' Malik called across to his friends.

Georgie wasn't too sure. She looked at the sign and said, 'It's too dangerous, Malik. We'll get into trouble.'

But Ben and Lucy wanted an adventure too, and agreed with Malik. Mai, who was the shyest member of the gang, always went along with whatever the others decided, and so it wasn't long before they climbed over the barrier and scrambled up on to the ledge.

Inside the tunnel, the floor was cold and slippery. It sloped upwards for a while before widening out. It was very dark, but Lucy, who was a Brownie, had come prepared. She had brought a head torch with her, and they shone it into the tunnel.

The tunnel opened out into a large cavern. They couldn't see all of it in the gloom, and so they decided to stay close to the wall and follow it round to see how big it was. Their voices echoed all around them. Lucy shone the torch to light up the cave wall ahead of them.

‘What’s that?’ said Ben, excitedly. ‘Look! There’s a light.’

A faint glow shimmered in the darkness. Being the most daring and adventurous of the group, Malik walked towards the glow. The others followed him hesitantly.

‘Isn’t this the Witch’s Hall?’ said Ben, mischievously.

‘Whooooooo oooooo,’ he moaned in his best ghostly voice.

‘You’re not frightening us, so just shut up,’ said Georgie, who was feeling a little bit scared. She didn’t like the dark, and the strange light made her nervous.

‘It’s OK,’ said Malik. ‘It’s just a rock that glows in the dark. Come and see.’

Malik picked up the rock. It was a purply-blue coloured crystal with yellow streaks. It was translucent, and its sides were all different shapes and sizes. In the middle a tiny light glowed brightly.

‘It’s like a little lantern,’ said Malik, handing the rock crystal to Lucy.

‘Wow!’ she exclaimed. ‘It’s beautiful. If you look really closely and screw up your eyes, it looks like a tiny star in a far away galaxy.’

The others passed the rock to each other, and studied it carefully from different angles. The light pulsed and shimmered a little more brightly as the rock was turned over and over in their hands.

‘We must be in Witch’s Cave,’ said Mai. ‘I think it’s a magic spell that has been trapped in there.’

‘I think it’s a tiny ghost, like a genie in the lamp in Aladdin,’ said Georgie. She rubbed the rock with the sleeve of her coat. The light continued to glow, but no genie appeared.

‘No three wishes for us, then,’ laughed Ben. ‘And anyway, you’re all wrong. Give it here.’ He took the rock from Georgie. ‘See, it’s just a rock with some fluorite in it.’ Ben wanted to be a scientist when he was older, and had read books about gems, rocks and geology.

‘Well, I think my idea of starlight is the best one,’ huffed Lucy. ‘So, I think we should call it a star lantern, because that’s exactly what it looks like.’

Suddenly, they heard voices from the next cavern echoing through the tunnel.

‘We’d better get back or we’ll be in trouble,’ said Georgie worriedly.

They hurriedly put the rock into Malik’s rucksack, and clambered back through the tunnel to join the rest of their class.

In class the next day their teacher, Miss Leigh, announced that they were to have a whole lesson about their experiences in the Blue John mine, and that everyone should write a story which they would read out to the rest of the class at Show and Tell time. She said the children could work in small groups if they liked.

Malik, Ben, Mai, Georgie and Lucy worked together on their story. They argued for a while about what the light really was, but they all liked the idea of starlight from a distant galaxy being trapped in the rock and decided to call their story *The Star Lantern*.

After reading their story to the rest of the class, Malik slowly opened his rucksack, and then pulled out the rock with a great flourish. ‘Da, da,’ he cried triumphantly, and held up the rock for everyone to see. He heard a sly giggle from the back of the class. He looked up at the rock as he held it aloft, and couldn’t believe his eyes. The light had gone!

Miss Leigh, seeing his disappointment, quickly said: ‘That was a wonderful story, and you clearly had a very magical time in the cave. Well done all of you.’

‘But, Miss . . .’ Malik began to protest. He felt Lucy put a hand on his shoulder. She leant towards him and whispered in his ear.

‘Stars don’t come out in the daytime, silly.’ She winked at him. The others heard her and smiled. She was right.

Talking About the Story

Ask the Children

- What were Malik's friends doing at the beginning of the story?
- What are stalagmites and stalactites?
- What was the cave called that they went into?
- What did the children discover in the cave?
- Why was Georgie nervous about the light?
- Who thought the rock was a star in a far away galaxy?
- What did the children call their own story about the light in the rock?
- Why did the light in the rock not shine at the end of the story?

Points for Discussion

- The rock that the children found contained fluorite which can release light when exposed to ultra-violet light. Some fluorites can also emit light when coming into contact with heat in a process called thermoluminescence. Because the children did not know what was causing the light, they used their own experiences and creative thinking to arrive at possible conclusions. Ask the children what they think made the rock glow? Can they think of some other explanations?
- In the story, the characters each have their own idea about what the light in the rock crystal is. Discuss each point of view with the children and explore the assumptions of each character. For example, Mai thought the rock contained a ghost because they were in the Witch's Cave. Ben thought the rock was fluorite because he had read about fluorite. This is an assumption based on scientific knowledge as distinct from the creative imagination. This assumption gives the correct explanation. Scientific knowledge is wonderful too!

Cross-curricular Story Activities

Key Stage 1 Activities

1. Let the children experience different points of view by pretending to be different creatures using colourful masks.
2. Photocopy the two animal masks (*Photocopiable Resources 6 and 7*) on pages 33 and 34 onto thick card and ask the children to colour in or paint them. For additional masks the children could draw and paint their own animal

masks or even masks depicting imaginary creatures. Thread the masks with string, wool or ribbon so that the children can wear the masks. Ask the children to imagine they are the creature their mask represents. How does it behave? What noises does it make?

3. Allow some free play time in a large open space where the children can run around pretending to be their chosen creature, and can also take turns swapping their masks and pretending to be other creatures.

Key Stage 2 Activities

1. KS2 children could do the mask activity described above for KS1. Additionally they could write a short piece about their experience as the different creatures, and how they felt.
2. Explain to the children that stories are written using a narrative point of view which can be in the first or third person. Let the children write a short piece first of all in the first person, and then the same piece in the third person. Discuss with the children how the different characters feel.
3. Use the theme of the story about the star lantern and the photograph of *Moonlight Reflection on Lake* (Photocopiable Resource 4) on page 31 to encourage creative thinking about the different sources of light.
4. Ask the children to imagine they are the sun, the moon, or a distant star. Each wants to be the brightest one to light up the Earth, and competes with the others.

Encourage the children to think about:

- The brightness of their own light.
- Does it make the trees and flowers grow?
- Does it warm the Earth? Or is it a cold light?
- What colour is the light? Is it many different colours?
- What can they see when their light shines down on the Earth?
- What effect does the light have on the Earth, its people and all the plants and animals?

For Enthusiastic or Gifted Children

There is a rich resource in literature about the sun, the moon and the stars. The children could carry out further research using the Internet or the library to explore stories, poems and songs on this subject. Ask them to select their favourites and then work with the children to explore the different points of view of the authors and the points of view of the subject.



Critical Thinking Activities

Key Stage 1 Activity

KS1 Activity 1: Optical Illusions

Using the Internet, obtain a number of different examples of optical illusions. Ask the children to describe what they see. Some illusions have a subject that could be either one thing or another, such as the well-known duck/rabbit illusion on page 32 (*Photocopiable Resource 5*). Use the illusions to open up discussion about how easy it is for us to see something and believe it to be one thing when, in fact, there is more to it than meets the eye. The aim of this exercise is to encourage the children to question what it is they are actually seeing and what assumptions they are making.

(Note to teacher: The great philosopher, Wittgenstein, uses the duck/rabbit illustration in his *Philosophical Investigations* (1953)).

This duck/rabbit illustration is clearly relevant to the problem of perception discussed in Chapter 10.

Key Stage 2 Activities

KS2 Activity 1: Predator and Prey Role Play Game

This activity works better when played outdoors, ideally in a green space, but the playground will work just as well.

Role play is an excellent way to demonstrate point of view, and there are numerous scenarios or situations that can be used. Children can take turns in playing the different roles, and exploring the different points of view.

Divide the children into groups of at least six people. In each group two of the children will play the role of predators (e.g. wolves, bears, foxes, birds of prey). The rest of the group will play the role of prey (e.g. rabbits, deer, small birds).

Mark off two or three areas that can be used as 'safe places' where the prey can 'hide' from the predators. These should be placed sufficiently wide apart that the prey animals have to run some distance before they reach another safe place, thus giving the predators an opportunity to catch them. The prey animals are only allowed to stay on the safe places for a count of 30 seconds before they have to move off.

Allow the children ten minutes per session. The object is for the predators to capture as many prey species as they can. If they capture a prey animal, then that child is out of the game.

To start the game, the prey species could start on a safe place, and the predators should be at the edge of the play area, and not too close to the safe places.

Assign two or three children in the class to keep a tally of the scores, and to keep a track of the time.

Allow time to discuss the different points of view after the game has taken place, and to explore the assumptions and beliefs with the whole class. Ask the children to write about their experience. Was it harder being a predator or a prey animal?

KS2 Activity 2: Developing Empathy

Choose a well-known story or fairytale with characters that the children can strongly identify with and with whom they can feel empathy. The hero or heroine may have had a bad experience or a particular triumph. Discuss the feelings and motivations of the character or characters with the children. Do they feel the same as the hero or heroine, or would they have taken another course of action? What if the hero or heroine did something completely opposite to what is portrayed in the story? What would the likely outcomes be?

This exercise will help the children to understand other people's point of view that may be different from their own.

For Enthusiastic or Gifted Children

Older KS2 children could explore examples of media manipulation, where what is being portrayed in a press photograph is not what actually happened. Such manipulation usually occurs when there are two opposing views, and the power of imagery and words has been used to convey a story that is not what it seems. If appropriate, discuss the concepts of propaganda and indoctrination.

(Also, see Critical Thinking Activity for KS2 in Chapter 5 about the persuasive power of advertising.)

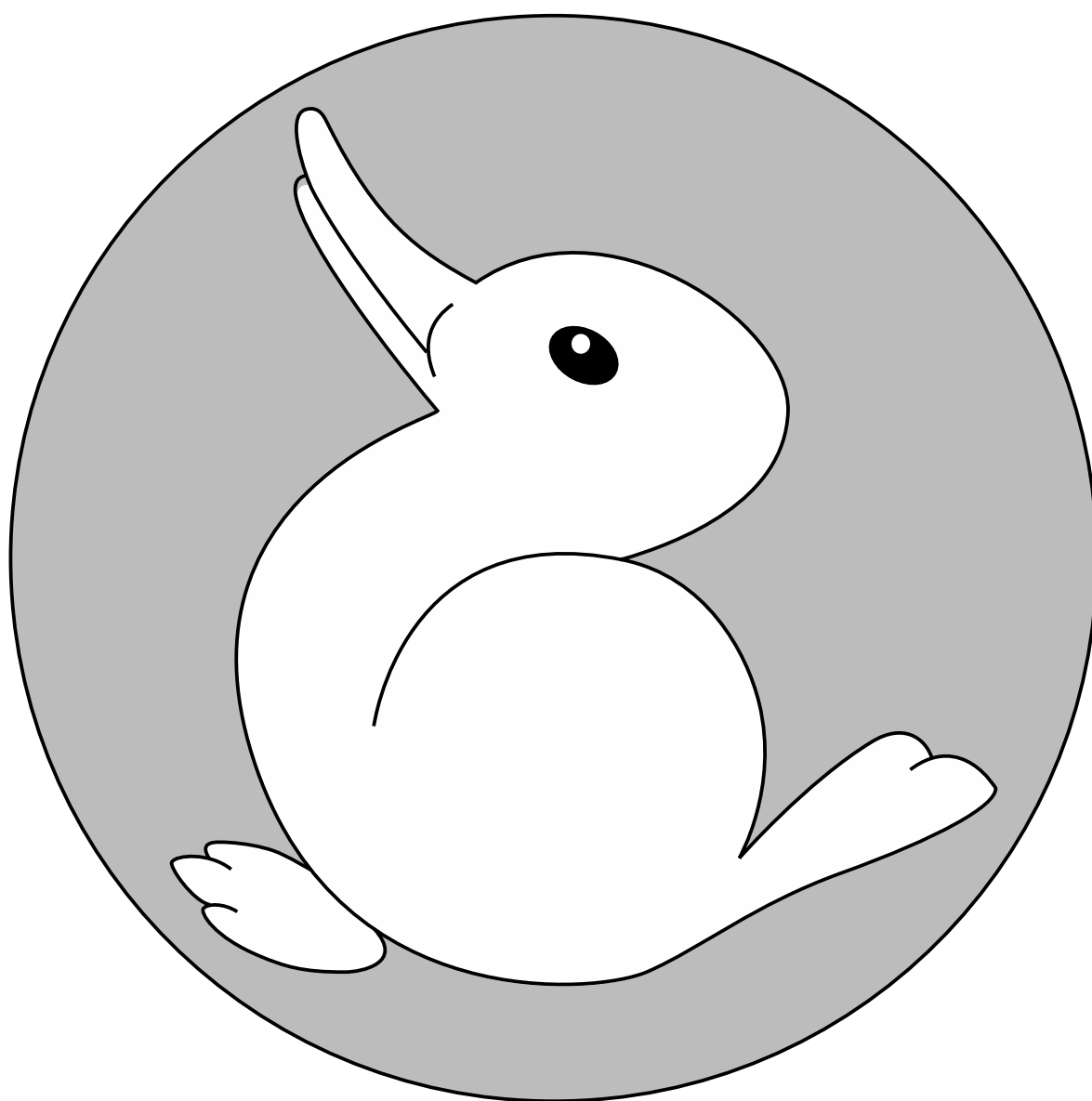
Photocopiable Resource 4

Moonlight Reflection on Lake



Photocopiable Resource 5

Duck/Rabbit



Photocopiable Resource 6

Tiger Mask



Photocopiable Resource 7

Owl Mask



Interdisciplinary Project

Science

In the story, the rock crystal acts like a prism. Children enjoy working with light and prisms and it can help them to understand how light can refract and bend.

This exercise will help children to understand that light from the sun is made up of a mixture of many different colours of light, even though to the eye the light looks almost white.

Ask the children to think of other things that give off or reflect light and which have a different mix of colours. For example, rain drops can act like prisms.

There are a number of experiments the children could conduct using prisms, a convex lens, a strong light (a torch light or projector light), and a piece of white paper. Ask the children to write down their predictions about how they would have to arrange the objects in order to make the strongest rainbow appear. Then use the objects to test their predictions. Discuss the predictions with the children. Were they right or wrong? What could they have done differently?

Using both rectangular and triangular prisms, ask the children to look at different things through the prisms. For example, they could look at text in a book, or a picture. Ask them to tilt the prisms and look at the objects again. What effect does this have? How does the prism change the shape of things? Does it change the colour? Encourage the children to brainstorm explanations for why the refraction of light caused by the prism might make the text appear different when viewed through each prism.

Art

A number of different art projects could be completed by the children using the themes of rock crystals and/or light.

Explore different materials that reflect, refract or distort light. A simple art activity is to create a stained glass window using different coloured translucent paper (some sweet wrappers are perfect for this).

Obtain some clear rock crystals, and thin nylon or wire, and create miniature window displays or mobiles. These work in the same as the prisms above, and cast interesting coloured shapes and patterns into the room.

Geography and History

The study of geology is interdisciplinary with both geography and history. Children are fascinated by times past, and rock formations provide an insight into different geological eras. The Blue John stone in the story was formed millions of years ago, and Derbyshire is the only place in the world where this particular rock formation is found. This could be used as an example for activities in geography on places where different gems and precious stones can be found throughout the world.

The children could perhaps do some topic work on the world's largest caves and caverns and the treasures found there.



3 Being Rational

The Concepts

This chapter is about the concepts relating to rational thought. We are rational when we have good reasons for what we do or believe; **reasons** based on **evidence** and **logic**. We need to encourage the children to **justify** their claims by giving good reasons and sound arguments. This, in turn, requires them to recognize strong and weak reasons/evidence and to recognize logical (consistent) arguments and illogical (for example, contradictory) statements.

Evidence

The scientific method is based on observation and experiment. It proceeds by disproving hypotheses through observation and measurement of phenomena in the world. Such evidence is called empirical, depending on trial or experiment, and thus rooted in experience of the real world of objects existing in time and space. One could say that scientific evidence is the most rigorous form of evidence.

Children can begin to understand that we know things through our senses (what we see, hear, taste, smell, touch). Our observation of the world is how we learn about it. What we experience is the bedrock of knowledge, our own knowledge/experience, and it is also the bedrock of the scientific method.

Logic and Sequence

Formal logic is a symbolic system with rules for moving from premises to valid conclusions. However, even if we have not studied formal logic we have a grasp, using ordinary language, of valid and invalid deductions. We need to cultivate this awareness of consistency and contradiction in our pupils. Consistency between statements tends to support a set of beliefs.

Critical thinking will seek order or structure. In other words it will proceed in logical sequences of various kinds.

Explain to the Children

- A reason supports a belief.
- The support comes from good evidence and sensible arguments.
- A reason is not a wish or a preference.

I think it will rain tomorrow because the weather forecast is for rain (reason based on evidence).

I think it will not rain tomorrow because we are having a picnic (a wish, not a reason).

I think it will rain tomorrow because I like rain (a preference, not a reason).

Examples of logical arguments:

I think it will rain tomorrow because it usually rains every day in April. It is April now, therefore it will probably rain.

Weather forecasts are usually correct. The weather forecast is for rain, therefore it will probably rain.

The Skills

The children need to learn:

- to justify what they say or do;
- how to justify what they say or do;
- to recognize good or poor evidence;
- to know how to find good evidence;
- to recognize valid or flawed arguments;
- how to construct valid arguments and to criticize flawed ones.

Create a classroom ethos which values rational thought – the giving of reasons and criticism of unsupported or badly supported claims or contradictory arguments. Such criticism is not of the person but of their argument. (It is not **personal**.) The children should gradually acquire and improve the skills associated with rational thought until such a rational approach towards what they are learning becomes a habitual part of their thinking.

Preliminaries to the Story and Vocabulary

Rain Boy is about Joe, a boy who wants to be on the school football team. To be good enough he needs to practise every day during the school summer holiday. On the first day

he bursts his football and must somehow get another one. He does this through a bet with his brother about the weather.

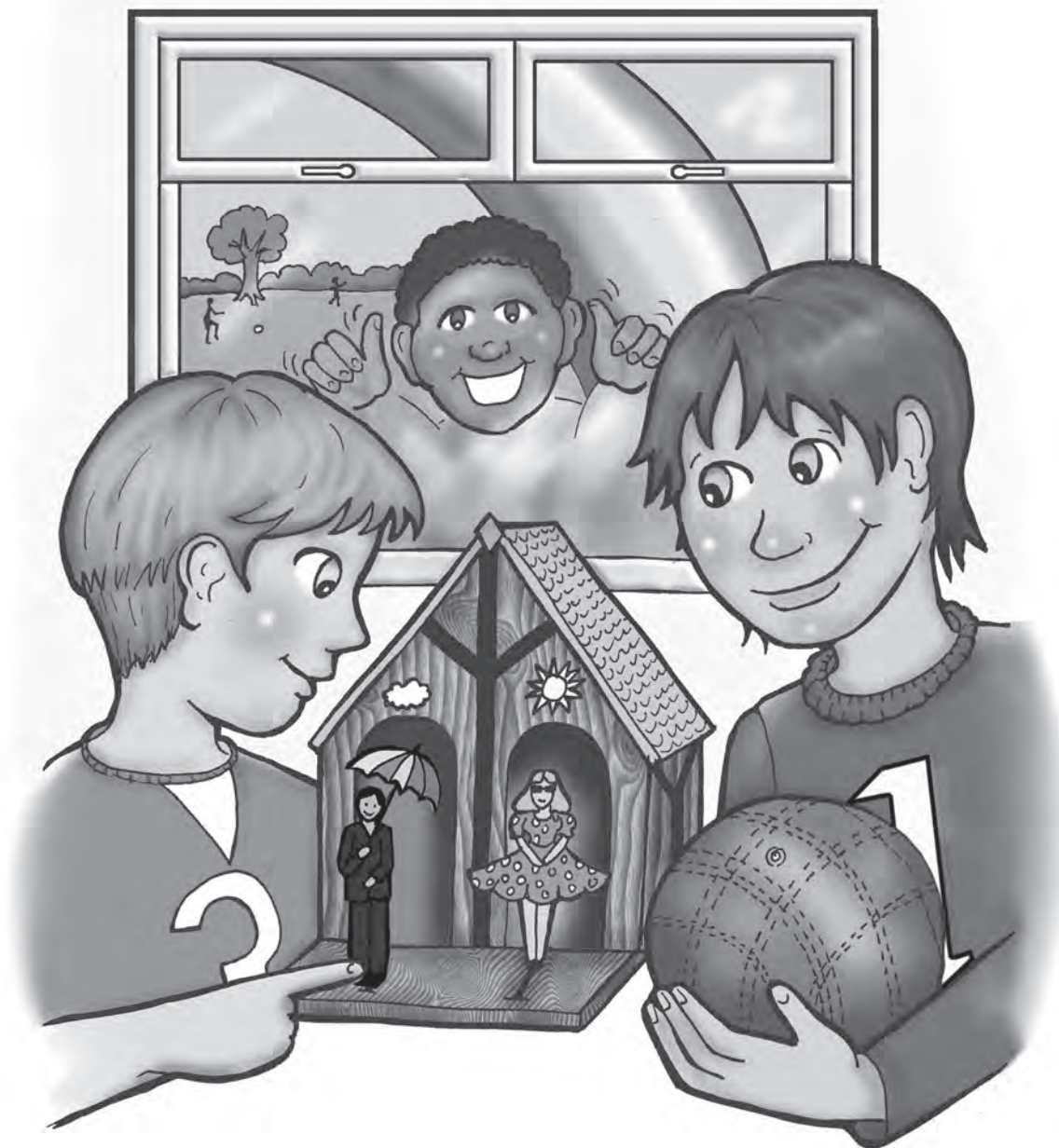
The children need to understand that with a weather house the rain side comes out to forecast rain and the sunshine side to show that sunny weather is on the way. Joe's weather house is always wrong! Joe realizes that he can simply reverse what it is telling him to know whether it will soon rain or shine! (This is a logical insight.)

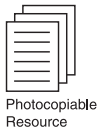
It is important that you distinguish between fact and fiction. In the story weather houses really can predict the weather and Rain Boy can even wink. In real life this is, of course, not the case. However, weather forecasts are a good subject for introducing the idea of reasons based on evidence. Science-based weather forecasts have been getting more reliable as scientists have learned more about weather systems and patterns helped by advances in technology. However, it is still a complex and incompletely understood matter so, even now, such forecasts can be wrong! The weather is also a good topic for interdisciplinary work and we have linked it with the chapter photograph.

Vocabulary

Unceasing	without stopping
Practise	doing something many times to get better at it
Glanced	gave a quick look
Scowling	frowning hard
Forecast	to say what will happen before it does
Predicting	to claim something will happen before it does
Disappeared	vanished
Jubilant	very pleased
Dent	a hollow in something, which damages it
Borrow	use something that belongs to someone else with their permission for a time before giving it back
Lend	let someone borrow something
Retreating	going back
Emerging	coming out

Rain Boy





Rain Boy

I watched the rain rattle against the window, hard as a power shower. Unceasing rain. I sighed deeply.

‘We’ll practise every day of the holidays,’ Lewis had said.

He’s already in the school football team and I longed to be picked too. I glanced down at the little weather house on the windowsill. It was wrong as usual. Instead of the scowling Rain Boy, the smiling Sunshine Girl was out.

‘I don’t know why you keep checking that thing,’ said my brother Edward in his know-it-all voice. ‘It can’t possibly forecast the weather.’

‘That’s what you think,’ I snapped.

‘Yes I do think, unlike you,’ he said. ‘Look at it now, predicting sunshine.’

A little later, however, Sunshine Girl disappeared behind her yellow door and the little black door opened. Rain Boy swung out. *Great*, I thought. *Now the rain will stop*. It did too, and I rushed out of the house to call for Lewis.

‘We’ll draw posts on the old wall,’ he suggested. ‘The fields will be too soggy for footie.’

After three hours I was scoring goals every time. Lewis decided to make it more difficult.

‘This is the goalie,’ he said, standing an old plank against the wall between the chalked posts. ‘I’ll pass to you Joe and you try to score to one side of the goalie.’ He kicked the ball hard and fast and I booted it towards the wall. It thudded against it, exactly half way between the chalked post and the plank.

‘Yeah,’ we both yelled. We did a jubilant high five.

‘We’ll keep practising,’ Lewis said, ‘and you’ll make the team in September.’ I was smiling as I ran for the ball, but I felt my face fall when I saw it. I’d made a huge dent in its side.

‘Oh no,’ I said. ‘I’ve not got another one.’

‘And we can’t use mine either,’ said Lewis. ‘I lost it at my Nan’s. I’ll tell you what Joe, borrow Edward’s; that lovely one he won.’

‘He won’t lend it to me,’ I said.

‘Ask him,’ said Lewis, ‘otherwise you’re stumped. You won’t make the team unless we practise every day.’

Back home I thought hard about how I could get a football. Dad was in the garden and I went out to see him.

‘Dad,’ I said. ‘I burst my football and I’ve got to practise every day!’

‘Hard luck, Son,’ he said.

‘You’d like me to be in the school team wouldn’t you Dad?’

He nodded, ‘Sure Joe. But if you’re after more money, you’ve had it. You’ve still not paid me back for that broken window. Remember?’

I went back indoors and tried Mum.

‘I need another football, Mum,’ I said. ‘As soon as possible in fact.’

‘Well, I expect you can have one for your birthday, dear,’ she said.

‘September the fifteenth! I need it now Mum, to practise for making the school team when we go back. Look, tell you what, can I have my birthday early this year, like tomorrow?’

‘No Joe, you can’t,’ said Mum. ‘Don’t be so silly.’

I felt desperate. There was only Edward left.

‘Edward can I borrow yours then?’

Edward hates football, but he had won the ball as a prize for writing a story called *The Beautiful Game*. Mum and I both looked at him. He bit into an apple and slowly chewed it while we waited.

‘No way,’ he said, at last.

‘You know, Edward,’ said Mum, ‘it’s better to be kind than clever.’

‘I don’t think so,’ said Edward.

‘Make him lend it, Mum,’ I pleaded. ‘I’ll look after it I promise.’

‘I know you would Joe, but I can’t lend it to you. It’s Edward’s ball. It wouldn’t be fair. It has to be Edward.’

She sounded sorry, but I felt mad at them both.

* * * * *

I slept badly that night. I knew I could be good enough for the school team but only if I practised. I wasn’t quite good enough yet.

A picture of Edward's prize football came into my mind: its conker-brown leather and tight laces. I thumped my bed in frustration.

Once more I woke to the sound of heavy rain. It matched my mood.

'Even if you had a ball you couldn't play in this,' Edward said.

I glanced down at the weather house. The Sunshine Girl began to retreat behind her yellow door and Rain Boy was slowly emerging from behind his black one.

The weather house was always wrong! That meant ...

'It will be sunny in about ten minutes,' I said.

'I very much doubt it,' said Edward. 'It looks set in for the day.'

He sounded just like a boring adult, and I was just about to yell at him when I had an idea.

'I bet you the use of your ball,' I said.

'What do I get if you're wrong?'

'How about that book voucher. The one I never used.'

'You're on,' said my brother.

We stared out of the window and a few minutes later we saw the rain stop, as suddenly as if a tap had been turned off in the sky. Scowling Edward handed over his ball. He hated to be wrong, but I couldn't help grinning.

'Tell you what Edward,' I said. 'Each morning you study the weather forecast in the newspaper and I'll use the weather house. We'll forecast the weather. Every time I get it right I can borrow your ball for the rest of that day. But if I get it wrong twice in a row you can have that voucher.'

Edward nodded, looking smug and sure of himself. We shook on it.

I was well pleased. After all, a weather house that is always wrong is as good as one that is always right! Unlike my clever clogs brother, Rain Boy knew that too. Out of the corner of my eye, I saw him wink at me.

Talking About the Story

Ask the Children

- Why did Joe want to practise his football every day?
- Why did he need another football?
- Why did Edward think he would win the bet?
- How did Joe know that he would win?

Points for Discussion

- The difference between truth and fact in real life and pretend in fiction. (Rain Boy could not wink in real life but we accept that it is true in the story. We call this a *suspension of disbelief*.)
- The difference between truth and lies in real life
- That if someone or something was always wrong we could know from this what was actually right!
- The difference between guessing something will happen and knowing it will happen. (*Knowing* often involves understanding cause and effect.)
- Have the children watched detective stories on TV? Discuss what kinds of things make good evidence for the police – forensic evidence is the strongest; witnesses may be more or less reliable. What kinds of things might affect witnesses?

Cross-curricular Story Activities

Key Stage 1 Activity

The children could paint a picture in which the weather is important: perhaps a storm at sea, a drought, a tsunami, fun or fear in the snow, lost in the fog, a sunny picnic leading to an adventure, etc.

Key Stage 2 Activities

1. Give the children copies of the photograph *Brown Bear in Snow* on page 47 (*Photocopiable Resource 8*). Write TRUE STATEMENTS on the board, and ask the children to make up some true sentences about the picture. For example,

the bear is brown. Snow is cold. When you have filled the blackboard with their correct suggestions, start again with FALSE STATEMENTS. Ask the children to make up some false sentences about the picture. For example, the bear is pink. There are leaves on the trees in the picture.

2. The children could watch a weather forecast on the television and, working individually or in pairs, write notes for their own pretend one. Some of these forecasts could be delivered to the class. What kind of weather are we expecting tomorrow – in Scotland, in Wales, in Ireland, in the different parts of England? And what about the rest of the week and the weekend?



Critical Thinking Activities

Key Stage 1 Activities

KS1 Activity 1: Logic and Sequence

Young children need to understand sequence as a preliminary to following logical argument.

Using story: very young children could draw scenes from stories in the correct order, e.g. Jack plants beans before a beanstalk can grow.

KS1 Activity 2: Cause and Effect

The children think about what must come first in relation to cause and effect. For example:

Hearing a joke and laughing

Heating metal and it expanding

Throwing up a ball before it falls down

Brainstorm other examples all round the class.

Key Stage 2 Activities

KS2 Activity 1: Rational Statements

Discuss with the children: which of the following statements are rational? Why/why not?

- I bet it will snow because I want to go on my new sledge.
- I think we should not go on the long drive because the forecast is for freezing conditions on the road.
- I think the other school will win the match because they have red shirts like Manchester United.
- I will take this medicine because the doctor said it will help to make me better.

NB: Construct some statements of your own to add to these.

Can the children themselves make up some rational and some irrational ones?

Ask the children to state something they believe in (e.g. honesty is a good thing; God exists; my pencil case is red; Ryan is a good swimmer) and they should justify their belief. The class discuss the justification. Was it convincing? Was it a good justification? Why/why not?

KS2 Activity 2: A Formal Debate

Debate is a good way for children to enjoy sharpening their ability to create good arguments and to criticize the reasoning of others. A formal debate is a form of public argument within a structured framework of agreed rules. A teacher can adopt a timeframe, rules and topic to suit the age, ability, size and interests of her class. At the most simple level, the teacher can be chair and have just one proposer and one opposer, with raised hands for general points made in support for one or the other side. After an agreed length of time, the debate will end with a vote.

KS2 Activity 3: Falsification

Give the children a copy of the photograph of the swan on page 50 (*Photocopiable Resource 9*). Explain to the children that at one time in England we believed that all swans were white. Only when a black swan was discovered in Australia was it recognized that not all swans are white. Philosophers and logicians used the sentence: 'All swans are white' to show that we only need one contrary instance to prove that the claim is wrong.

Let the children complete the exercise at the bottom of the picture.

For Enthusiastic and Gifted Children

1. At a more complex level of debate, two proposers and two opposers with two or more speakers to support or oppose the motion can be designated in advance. For large groups there can be two or more designated teams to propose and oppose.
2. Formal logic uses symbols in order to display the logical form of argument.
If A happens then B will happen.
A happens therefore B happens.

Some children will grasp simple logical structures and could be introduced to some formal logic.

Photocopiable Resource 8

Brown Bear in Snow



© Denise Taylor

Interdisciplinary Project on the Weather

Many schools do topic work on the weather and these could be revisited and added to, incorporating some new ideas as follows:

English/Literacy

There are many weather-related poems in anthologies commonly used in schools. Read some of these with the children. After that the children can write their own poem which could be entitled: 'The Rain', or 'The Savage Storm' or 'Sunshine', etc. Younger children could draw a weather picture.

Science and IT

Focus on finding out more about global warming. Planet Earth is getting warmer, and this is blamed largely on the activities of humans. Scientists believe that humans have caused the earth to warm much more rapidly than at any other period in history.

Maths

Measuring rainfall. The children will need a clear plastic glass at least 10 inches tall, and a ruler or tape measure. Place the glass outside away from overhanging trees or eaves and make sure it is secure (i.e. it will not blow away in the wind). Leave the glass in place for at least one week, and at the same time each day measure the rainfall and record the observations. Use charts and graphs to present the information.

Geography

Look at weather patterns in different parts of the world and their effects on the population. Using maps and perhaps Google Earth, study the different weather systems throughout the globe, for example, the effect that the Gulf Stream has on our own weather patterns here in the UK. Other weather systems cause tornadoes, cyclones and hurricanes. These can have a devastating effect on human populations by destroying whole towns.

History and IT

Find out more about the history of weather forecasting. The study of weather is called meteorology. For millennia predicting the weather was done very informally. Since the late 1800s, weather forecasting has become more scientific and based on barometric pressures, precipitation and temperature. Agriculture depends on good weather forecasting. The

children could look at how weather forecasting was done before the weather started to be formally recorded.

Art

Illustrate your weather story and/or poem.

Design and Technology

For the children to design their own weather house.

They can use three sides of a small cardboard box and paint this as a house. They could draw and then cut out a cardboard Rain Boy and cardboard Sunshine Girl. These should be glued onto a long stiff piece of wood or cardboard or perhaps something like a lolly stick. The card or wood should be made to swivel on a special fastener.

Photocopiable Resource 9

White Swan

All swans are white until you find a black one!



© Denise Taylor

Which of the following statements can be disproved? If they can be disproved, explain how.

- All trees drop their leaves in Autumn.
- It always rains in April.
- Mary is sad today.
- Dogs are better than cats.
- Fruit is good for you.
- Every cat has whiskers.
- All birds can fly.



4 Tools of Critical Thinking: Finding Out

To ask questions is a way of finding out. To ask good questions is a way of deepening our own understanding, and at a more advanced research level may add to human knowledge. Young children can begin with simple fact-finding, which gradually develops into more extensive research projects.

Information can be acquired from a wide variety of sources including other people, books, the Internet and the mass media.

Explain to the Children

- Information can be acquired from other people, books, the Internet, newspapers and television.
- Think about the information given. Be critical! Ask questions! Consider whether it is well supported.

Skills

- The children need to learn how to find information and to find the best sources for the subject matter.
- They need to take a critical, questioning attitude and recognize when they should double-check.
- The children should become familiar with the school (and perhaps the local library) – learning how it classifies and stores its material.
- The children should learn how ICT and ICT skills can help with their finding out.

Preliminaries to the Story and Vocabulary

Research is searching carefully to find answers to questions, using a method to do this. Fynn and his classmates are searching for fossils. This will give them information and insight into

what life was like on Earth millions of years ago, but they will need to uncover the fossils first of all, and then piece together all the information they can find.

The methods for research include planning and preparation, the research itself (the finding out) and, finally, reviewing and evaluating.

Vocabulary

Fossil	the remains, impression or trace of a living thing that lived long ago in a different geologic age
Fascinated	to be enthralled; have one's interest or curiosity aroused by
Preserve	keep alive or in existence; make lasting
Scramble	climb or move quickly over rough ground using one's hands and feet
Disheartened	losing hope or courage; becoming dismayed
Inspecting	looking carefully at; viewing closely and critically
Landslide	a mass of soil or rock that is dislodged and falls down
Archaeologist	a person who studies history or prehistoric people by analysing their artefacts and other excavated remains
Partial	in part; not totally complete
Uncovered	having no cover or covering
Midsection	in the middle section or part of anything
Embedded	fixed into a surrounding mass
Irregular	without symmetry or even shape
Distinctive	having special quality, style, attractiveness; notable

A Piece of an Ancient Puzzle



A Piece of an Ancient Puzzle

Fynn had spent the past hour and a half turning over stones and rocks, and had found nothing of any interest at all. He was really hoping to be the first one to find a fossil. Any fossil would do. His dad had told him so much about how the creatures that lived millions of years ago had been preserved in the rock, and that sometimes you can find the fossilized remains and see what the creatures might have looked like. He said fossils were like the pieces of an ancient puzzle, and sometimes you could solve the puzzle if you knew what you were looking for.

Fynn loved puzzles. As he dug, pulled and scraped at the rocks, he daydreamed about what life would have been like millions of years ago. There were no humans then. *That must have been really weird*, he thought. *A world without people*. He thought about what type of creature he would have been all that time ago. A dinosaur perhaps, or a sabre-toothed tiger or a dire wolf. Something big and scary. Definitely not something that would be eaten by bigger creatures.

‘Hey Fynn, do you want to come and play in the rock pool with us?’ asked Emily, suddenly appearing by his side, interrupting his daydreams about dinosaurs and tigers.

‘No thanks,’ said Fynn. ‘I’m still hunting for fossils.’

‘OK then. Good luck. Come and find us if you change your mind. See you later alligator,’ she called over her shoulder, as she scrambled off over the rocks to play with the other children.

Fynn carried on turning over more rocks and stones, but still nothing. He was becoming very disheartened.

‘Hi Fynn. Found anything yet?’ Mr Shepherd, the class teacher, bent down next to him and started turning over rocks and stones, picking each one up and carefully inspecting it.

‘Not yet. I’ve been looking for ages,’ Fynn shrugged. ‘There’s nothing here.’

‘Well. Maybe we’re looking in the wrong place. Let’s go and try over by the edge of the cliff. We found some really interesting

fossils there on last year's school trip. You'll have to be very careful though; the rocks are still loose after a landslide,' he warned. 'Come on, I'll show you the best place to look.'

The rocks by the cliff were different. They were bigger and more earthy than the other rocks he'd been looking at, which had been washed clean and smooth by the salty sea water. He took out his fossil-hunting hammer that his dad had bought him last Christmas. Somehow his search here felt more promising; more serious. He felt like a proper archaeologist.

A larger slab of rock caught his eye. It jutted out at a funny angle. Fynn struggled to turn it over by himself. It took all his strength, but eventually the rock moved and toppled over. He suddenly got butterflies in his tummy. Embedded in the rock was the outline of a skull and what looked like an arm or a wing.

'Sir, sir. Quick. Over here. I've found something,' Fynn shouted excitedly.

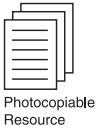
When the rock had been carefully cleaned, the children could all clearly see the partial outline of a creature that was the size of a small dog. The fossil Fynn had uncovered showed its head, and one foreleg. The rock had broken at the midsection of the fossil, which meant there was only the top half of the creature visible.

'We need to see if we can find the rest of the fossil,' said Mr Shepherd. 'Fynn, as you persevered with the fossil hunting when everyone else was bored with it, you should be the one to lead the rest of the class.'

Fynn's heart swelled with pride. He knew he would find a fossil today, and he had. Everyone walked to the spot where Fynn had been digging. They searched all afternoon, turning over more rocks and carefully scraping the earth away from the cliff face where the fossil had been found.

'It's like a jigsaw,' explained Mr Shepherd. 'We need to try and identify exactly where the piece of rock fell from.'

The children all studied the fossil. It had an irregular shape, and a distinctive pattern. They tried to match what they could



see on the fossil with the holes and spaces that had been left in the cliff face where the earth and rocks had fallen away. But too much earth had given way in the landslide and clambering over all the rocks and loose soil and sand made it really difficult.

Soon it was time to go. All the children got back on the coach and Fynn found himself the centre of attention. Everyone wanted to see the strange fossilized creature he'd found. He touched the large rock, which was now on the seat beside him. He couldn't wait to tell his dad. He would be so proud.

© Denise Taylor, Open University Press 2010

Talking About the Story

Ask the Children

- What is Fynn looking for on the beach?
- What tools does he use?
- What does he eventually find?
- Why do you think he had more success finding a fossil near the landslide?

Points for Discussion

- Information can be obtained from a variety of sources such as first-hand observation, books, journals and magazines, the Internet, other people, experts, photographs, films, artefacts.
- Effective research requires good primary and secondary questions, good planning, and sufficient resources to obtain the information being sought.
- The different methods of research and their alternatives need to be considered.
- Consideration also needs to be given to how the data will be analysed once it has been obtained.
- Asking questions is key to good research and curiosity should be encouraged.
- Some research projects require a good deal of perseverance. Fynn was tempted to go and play with the other children but his curiosity about life that existed millions of years ago motivated him to continue with his search. He was rewarded by finding a really good fossil. Discuss how perseverance and patience often brings rewards.

Cross-curricular Story Activities

Children are fascinated by fossils. They are a direct link to a past world that captures their imagination. They are also an ideal subject for inspiring creative work, developing critical thinking and providing a foundation for practising research skills.

Obtain an assortment of fossils and let the children handle and study them closely.

Key Stage1 Activities

1. Ask the children to sort the fossils into different groups by colour, and type of fossil (i.e. whether it is plant or animal).

2. Create a class collage with large sheets of paper depicting either a scene on land (perhaps in a forest) or an underwater scene (perhaps under an ocean). Using different brightly coloured materials such as paper, tin foil, wool, ribbon, different textiles, ask the children to create a small creature of their own to place on the collage.

Key Stage 2 Activities

1. Ask the children to study the fossils carefully. If the fossils are clear enough, the children could research the creature(s) that has been fossilized. What creature is it? What geological period is it from? What was the landscape like during that period (i.e. some landscapes were under the sea)? What other creatures lived at that time?
2. Use the Research Project Sheet on page 63 (*Photocopiable Resource 11*) to help the children with their research.



Critical Thinking Activities

The Research Process

There are a number of different stages to research. Depending on the complexity of the subject, the research activities could be carried out over a number of lessons, and on an interdisciplinary basis.

Getting Ready / Preparing

Discuss the different sources of information with the children and the different types of research methods. For younger KS1 children, it may be sufficient to explain the research methods in basic terms. For example, what they can do to 'find out' about things. KS2 children will require more in-depth explanation (for example, the different kinds of research – primary and secondary research; exploratory, constructive, empirical research; and qualitative and quantitative research).

Defining the Research Questions

Discuss some possible research questions. There are some examples below which relate to the story, but the children may also have subjects that they are particularly interested in that they wish to find out more about.

- How are fossils formed?
- When did dinosaurs live?
- What is sand?
- How old is the Earth?

Encourage the children to think about their own research questions for topics they are particularly interested in, perhaps a hobby or a subject they would like to know more about.

Carrying out the Research

Spend time explaining to the children how to obtain information. For example, use keywords to search the Internet and indexes in books, conducting experiments. Refer back to defining the research questions and some of the words used during that stage of the process.

Recording Information

Discuss the different ways of recording information. For simple research projects, it will be enough to write the answers down on the Research Project Sheet provided on page 63 (*Photocopiable Resource 11*). For more complex research subjects, older children could record their information in a variety of ways, and may also keep a journal of the research work to further encourage critical reflection. The children could also draw pictures and diagrams or take photographs or video recordings.

Analysing Data

For more complex research projects the data may need to be sorted and grouped into categories to identify patterns or trends.

Presenting the Findings

Depending on the complexity of the research project, allow the children time to present their findings. This could be done as a short presentation during Show and Tell or Circle Time, or it could be a whole class exhibition where all research projects are displayed in a poster format.

Key Stage 1 Research Project – Experiment

Making Crystals

Simple experiments are an ideal way for younger children to start learning about the different stages of the research process. Below is an experiment which makes crystals using vinegar and eggshells. The children can then follow the stages of the research process to record and present their findings. This experiment is easy to set up and monitor, and is safe for the children to handle.

Materials

- Approximately 250 ml **pickling vinegar** (or extra strength 7 per cent acetic acid by volume). Pure white vinegar (5 per cent acetic acid by volume) works as well but more volume needs to be used and less material may end up being dissolved.
- 3–4 crushed **eggshells**; the smaller the pieces the faster they will dissolve. (Alternatively, you can use small bits of gravel, limestone pebbles, chalk, marble chips or calcite.)
- **Containers** – 500 ml plastic tubs (yogurt, margarine, clear food containers). Clear containers make observation easier.

Method

- Pour vinegar into the small containers, and add the crushed egg shells, gravel or limestone.
- Observe the immediate reaction, and record this with a digital camera or make notes.
- Place the containers in a warm place where the ongoing reaction can be observed and recorded. The liquid will evaporate and deposition will occur, forming crystals.
- Check the containers regularly and record your observations. This can be done as a whole class with one journal for recording the changes, or in groups.
- After approximately three weeks, the liquid should have evaporated completely and crystals should have formed.

The children can use a variety of methods for recording their observations. They can keep a journal or diary of the changes they observe, they can draw pictures and diagrams, or they can take digital photographs.

Once the experiment has been completed, work with the children to analyse their findings.

The children can present their findings as a class display or exhibition, or as a presentation.

Discuss the whole research process with the children and the different stages of the experiment.

Key Stage 2 Research Project – Finding Out

Finding out about Nature

Give the children a copy of the Research Project Sheet on page 63 (*Photocopiable Resource 11*), and a copy of the photograph on page 62 *Finding Out About Nature* (*Photocopiable Resource 10*). Use the subject in the photograph as an example to explain to the children the various stages of the research process. In the photograph, the children wanted to find out about frogs and lizards and their habitats (research question). They decided to carry out primary research by finding these creatures in the habitats in which they live. They observed the frogs and lizards first-hand, and then brought back some 'samples' to observe further. They documented their research by taking photographs, and drawing the different creatures (noting their size, colour and how they behaved).

Using this as an example, discuss with the whole class some possible research questions to choose from where they will need to use both primary and secondary research to find their answers. This could be on a current National Curriculum topic or theme, or they could conduct their own nature research or choose a topic of their own.

The children could use a mind-map or a spider-web diagram to outline the main areas of their research, with the primary question in the middle of the page, and secondary questions or topic headings in the branches or spokes of the diagram. Encourage the children to think of key words at this stage of the research, which will be useful later when carrying out Internet searches or using book indexes.

Allow sufficient time for the children to undertake their research, possibly over a period of a few weeks.

Discuss the various ways that the children can record their findings, and allow them to identify and choose the ones they prefer. (Later, discuss with the children whether their chosen research methods were the best ones to use.)

Once the children have completed their research project, allow time for them to present their findings. This could be in the form of a class exhibition or display, as a presentation to the class or school assembly, or in the form of a report or perhaps as a PowerPoint presentation, depending on the IT Suite resources.

Thinking Critically

Remind the children to:

- question the *relevance* of the information;
- question the *accuracy* of the information;
- question the *authority* of the information;
- question the *point of view* of the information;
- question the *fairness* of the information.

Photocopiable Resource 10

Finding Out About Nature



© Denise Taylor

The two children in the photograph spent the day looking for lizards, frogs and toads. They observed the animals in their habitats, and learned first hand about where they lived and what they ate. The children created a mini habitat in a jar for a small green lizard, and studied it closely.

Photocopiable Resource 11

Research Project Sheet

Date	
Primary question	
Secondary or other questions	
Where can I look for the information?	
Who can I ask for information?	
Answer / Results	
Where I found my answer	
What I learned from the research	

Interdisciplinary Activities

Art

Fossils are imprints of living organisms that have become embedded in the surrounding environment. There are a number of art and creative activities that the children can do using the theme of fossils. For example: relief printing.

Relief Printing is printing from a raised surface, where a plate or stamp is made from materials such as wood, linoleum, metal, or even a potato. The children can draw a picture on the surface of the material and then, using different tools, cut away the areas that are not going to be printed – leaving the picture in relief. The children can experiment with different materials. Taking fossils as inspiration, the children can create pictures of imaginary creatures, or they could copy from real-life fossils.

Geography and History

Geology and geography are closely related subjects in that they both feature land-based topics that are linked to place. Fossil hunting uses knowledge of the types of rocks and materials that are the best for creating fossils, and where these can be located.

Activities around the fossil theme can include working with maps. For example, many of the fossils uncovered today are found in areas that were once covered by seas and oceans. The children will be surprised to find that there are sea shells and fossils of other marine creatures in areas where it would now be difficult to imagine that it was once a marine environment.

Studying rock formations and the fossilized evidence of life forms that were present on the earth millions of years ago can give children a sense of historical perspective. Using fossils and other historical artefacts from different ages and periods can be easily linked into themed topics in the curriculum. Learning about and imagining lives once lived is something children find fascinating, and this topic can be used to link to visits to museums or even to local quarries (if these are accessible in the local area).



5 Tools of Critical Thinking: Analysis

Three key tools of analysis are: conceptual analysis, meta-analysis, and categorization and comparison.

Categorization and Comparison

Analysis involves recognizing or even creating categories. We break down our material in order to explore it. We classify material in order to gain a clearer overview. Comparisons (likening and contrasting) help such explorations.

Even young children can learn to categorize and to compare. They may, for example, put objects into groups according to their colour, or their function, or their shape. For example, they compare vehicles such as trains and cars, or apparently similar but very different things such as babies and dolls. To compare two objects the children think about ways in which they are alike, and ways in which they are different.

Conceptual Analysis

We can distinguish between concepts (ideas) and things – the idea of education (the meaning of the word in our minds) is not the same as the thing itself (the activities taking place in actual classrooms). To analyse the concept is to explore the use of the word in various contexts in order to get clearer about the ideas marked out by the word. This distinction is an unfamiliar one. It is perhaps easier for a child to understand the difference between a word and the thing itself.

Meta-analysis

'Meta' means 'above' or 'higher'. Meta-thinking is taking an overview (view from above) and also represents a higher (more critical) level of thinking skill. To be critical often requires that we move from ground level to meta-level thinking. The ground level is the information or the research findings, and the meta-level is the reflection on that ground-level information and research.

Explain to the Children

- When you look at two kinds of things (cars and trains) and think about how they are the same and how they are different, you will find you understand more about each of them. This is called making a comparison.
- The word 'table' is not a table – it is a word and you cannot eat off it! The thing table is not a word (the teacher points to a table and says 'it is this'). The word is not the same as the thing it names.
- We can also look at a piece of writing (a report, or a speech, or an argument), and we can ask questions about it. For example, do you agree or disagree? Why or why not? Do you believe it? Why or why not? Is it well supported with evidence? Is it wrong or right? Is it good or bad? This questioning is like looking down at the material to examine it. It is a bit like looking down from a high place as the boy does in the story (*The Disappearing Car*).

Skills

- The children should practise making comparisons to develop this skill.
- Ask the children to say things about a word (e.g. table has five letters), and to say things about the thing itself (e.g. some tables are writing tables and some are dining tables). Older children might see that the *idea* of table involves an object which supports different activities such as writing or eating.
- Encourage the children to take this critical overview of material to develop their ability to be analytic.

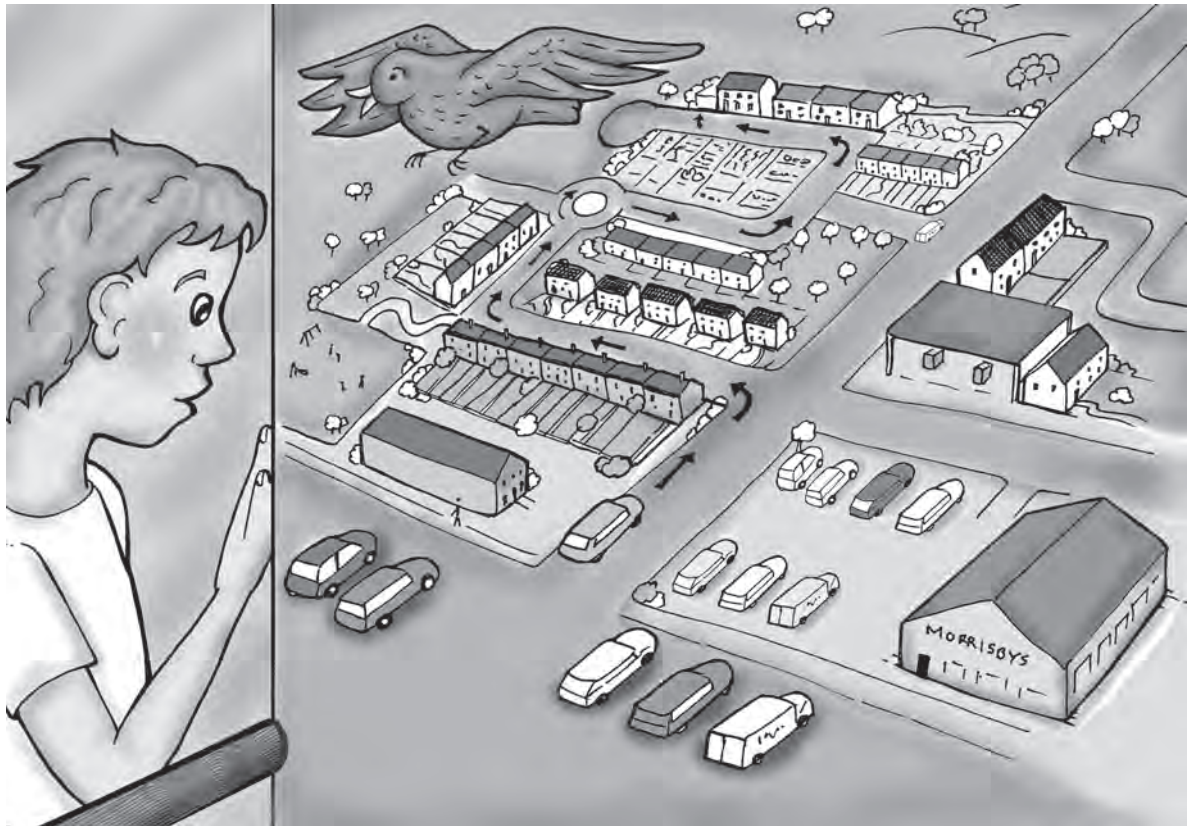
Preliminaries to the Story and Vocabulary

In this story the child hero wants to be a detective when he grows up. One day he has the chance to be a detective for real by looking down at the roads from the top of the cathedral tower, and watching where a stolen car is driven. He watches with patience. (Not easy when your nickname is Speedy because you tend to do everything in a rush!) Looking down and having an overview of the town below is symbolic of the meta-level tools of analysis practised in this chapter. The story might help the children to understand what you mean by 'looking over or down' at something. You might look down on (critique) a poem or a newspaper report or a picture or a story. Being a detective often requires looking at clues and working out a theory about what went on, just as being a scientist requires looking at phenomena (things that happen) and working out a theory to explain these. This connects with the importance of evidence, discussed in Chapter 3.

Vocabulary

Disappeared	vanished, went out of sight
Rush	hurry
Detective	a person whose job it is to investigate and find out
Patience	being able to wait and willing to take time and not to rush things
Roundabout	a circle of ground around which a car must drive
Robbers	thieves
Cathedral	large special church
Doubtful	unsure
Narrow	opposite of wide
Stolen	something taken by a thief
Worried	anxious
Swop	exchange
Glance	quick look
Cul-de-sac	a closed-in street like an avenue
Suspicious	looking as though he was up to no good
Search warrant	a certificate allowing the police to search a house or other building

The Disappearing Car



The Disappearing Car

‘Speedy, don’t gobble,’ said Mum. Quickly Speedy scraped up the rest of his cereal into one mountainous spoonful and gulped it down before rushing outside to climb into the back of their new Alfa Romeo. *It’s a cool car*, he thought. He liked it even more than the police car which his Dad, who was a policeman, sometimes drove home in.

‘Seatbelt on,’ said Dad, who was already in the driver’s seat. Mum took the front passenger seat and the car’s engine purred into action – a gentle but powerful sound.

‘When I’m an adult,’ Speedy said, ‘I’m going to be a detective and catch robbers and have a car just like this one.’

They sped quickly to the cathedral and found an empty car space right by the car park entrance. Dad had to meet someone in the cathedral office and Mum wanted to look at the cathedral’s stained glass windows. Speedy had just come along for the ride.

‘Now don’t rush round, son,’ said Dad. ‘Take your time. You’ll never be a detective if you don’t learn to have a bit of patience. You’ll miss all the clues.’

Speedy, who longed to be a detective, decided there and then that he would stop rushing at things.

As he and Mum entered the cathedral, Speedy noticed the little ticket office for the tower.

‘Wow, let’s go up there Mum,’ he pleaded, but Mum was looking doubtful.

‘My ankle’s not too good today,’ she said.

‘It’s quite safe up there,’ said the ticket lady. ‘There’s a great view and it’s all glassed in.’

Mum’s face cleared. ‘Oh that’s good! You can go up on your own,’ she told Speedy, ‘and I’ll meet you back down here in half an hour. Hang on,’ she added, as Speedy darted towards the tower’s doorway. ‘Let me get your ticket first!’

Speedy came back feeling foolish and mad at himself for rushing again. He took his ticket and was soon hurrying up the spiral staircase as fast as he could go.

The view from the top was amazing. Speedy moved all round looking down at the Legoland below him. He could see the roofs of small houses and tiny cars moving along narrow roads. He noticed the car park. He could see their new red Alfa parked right near the entrance where they had left it. But even as he looked down he was amazed to see the car reversing out of its parking space. Dad wouldn't leave without him. It was being stolen!

Speedy was just about to rush downstairs to tell Mum when he remembered Dad's words about patience and clues. He turned back. *I'll watch where it goes*, he thought. The car turned left out of the car park and first right onto a big housing estate. It curved around an island and went straight on before turning first left and then first left again. Speedy watched it as it moved alongside a house and disappeared into a garage. Now at last Speedy ran down the stairs as fast the wind and as speedy as his nickname. He ran his hand along the iron rail so that he wouldn't fall headlong down.

He found Mum and together they hurried to the office to tell Dad.

'Are you sure it was our car?' Dad said.

'Positive. I could see really clearly from the tower.'

'Let's go and take a look,' said the man who was with Dad. 'We can finish our discussion later.'

The four of them hurried to the car park. They stared at the empty space where Dad's car had been. Somehow even Speedy felt amazed to see that the car really had disappeared.

'I watched where it drove, Dad,' he said. He saw Dad and the other man exchange a glance.

'Worth a try,' the man said. 'Come on.'

They followed him to a dark blue car and climbed in. Speedy, feeling very important, was in the front.

'This is Stuart by the way,' Dad said to Mum and Speedy.

'Turn left out of the car park,' Speedy said. He was leaning forward, tense with excitement. 'Now take first right.'

The roundabout was nowhere in sight. Speedy felt anxious. Surely the car had curved round the island by now. His heart lurched when at last he saw it ahead. 'Yes!' he shouted. 'Straight on at the roundabout, then first left, and left again.'

They were soon in a big cul-de-sac.

'It's the house in the left hand corner,' Speedy said. The drive beside the house led to the blue doors of a double garage. 'It's in there.'

Speedy and Mum watched as Dad rang the doorbell of the house and spoke to the man who answered it. The man was shaking his head and soon closed the door. Back in the car Dad told them that the man had refused to open up his garage.

'Very suspicious, but we had no search warrant,' he added.

'He'll get rid of the car as soon as we've gone,' said Stuart.

'Get someone else to come and watch,' Speedy suggested.

'Just what I was thinking,' said Dad. He took out his mobile and phoned the local police station and suggested that an unmarked car should be parked on the road leading to the cul-de-sac. He gave the registration number of his stolen car and listened for a moment. 'Fine,' he said. 'Ten minutes then.' Dad looked at his watch and they waited. Speedy saw the man in the house look at them out of his window. The ten minutes seemed to pass very slowly indeed but at last they moved off.

A black car was parked in the road leading to the cul-de-sac and a woman with a shopping bag in her hand was nearby. As they passed she gave them a thumbs up sign and Dad drove past grinning.

'She'll jump in the car as soon as she sees my Alfa,' he told Speedy.

* * * * *

That evening Speedy heard a car turn into their drive. He peered out of the window and saw a black Honda, followed by Dad's new car.

'Dad,' he yelled, jumping up and down in excitement.

A policewoman and a policeman were soon drinking large mugs of tea with Speedy and Mum and Dad. Everyone was grinning broadly.

‘The car thief drove to David Dean’s used car place,’ the policewoman explained. ‘I followed and charged him. Even better, we’ve had our eye on Dodgy Dave’s for some time. We suspected they dealt in stolen cars. This should nail them. All thanks to your quick thinking lad,’ she added to Speedy. ‘Not many kids would have stayed to watch exactly where the car went. They would have run straight down the tower to tell their Mum.’

‘I nearly did,’ said Speedy.

‘Yes, he’s usually quick off the mark,’ said Mum.

‘Well not when it matters,’ said the policewoman. ‘We’ll have you on the force when you leave school.’

Everyone laughed.

‘Actually, he does want to join,’ Dad told the policewoman. He ruffled Speedy’s hair.

‘You did well today son. You learned how to be a detective for real.’

© Mal Leicester, Open University Press 2010

Talking About the Story

Ask the Children

- Why is the boy's name 'Speedy'?
- Why does Speedy go to the cathedral?
- Why could he see all the roads where the car went?
- Why was the policewoman pleased with Speedy?

Points for Discussion

- Talk about nicknames (kind and affectionate ones; unkind ones are a form of bullying, etc.).
- Talk about patience. Why is it called a virtue? In what ways can it be useful?
- Talk about theft. Why is stealing wrong? (It is unkind to the owner. It is dishonest. You wouldn't like your things to be stolen. It is against the law, etc.)
- Have the children experienced looking down from a high place? Where was it? What did they see? Connect this with critical thinking (taking an overview).

Cross-curricular Story Activities

Key Stage 1 Activity

Puzzles and Clues

Let the children 'play' the feel game. Divide the children into small groups. Have several objects on a tray covered by a cloth. Can the children in the group detect what the objects are simply by touch? (Change the objects for each group.) While their group is not doing the 'touching', the children could have a *jigathon*. That is, they could try to complete jigsaws of increasing difficulty. (We have to follow clues of colour and shape to complete a puzzle successfully.)

Key Stage 2 Activities

1. The children could write their own detective stories.
2. Let the children choose a detective novel to read. Later they could write reviews of the novel, including how the problem was solved, and giving reasons why they liked or did not like the story.

For Enthusiastic and Gifted Children

Encourage the children to think about clues and evidence and to build this into the detection in their story.



Critical Thinking Activities

Key Stage 1 Activities

KS1 Activity 1: Categorization – Compare and Contrast

1. Assemble and show a number of objects which the children will sort into meaningful categories (alternatively you could ask them to think about all the objects they can see in the classroom around them). Discuss the categories they could use. For example: group by colour or by shape or by size or by function, etc.

NB: Objects that do not fit easily into the categories could be labelled **oddments** or **miscellaneous**. The children could work in groups, pairs or on their own.

2. Give each child a copy of the Photocopiable Resource on page 78. With this in front of them ask the children:
 - In what ways are the dog and the boy like each other? (For example: two eyes, one nose, one mouth, they live in houses, etc.)
 - In what ways are the dog and boy unlike each other? (For example: fur/skin/whiskers/no whiskers, etc.)
 - In what ways are the wolf and boy like each other? (For example: both have teeth, two ears, etc.)
 - In what ways are the wolf and boy unlike each other? (For example: four legs, two legs, they live in the wild or in houses etc.)
 - In what ways are the dog and wolf alike? (For example: both have fur and tails.)
 - In what ways are the dog and wolf unlike each other? (For example: dogs live with people, they are domesticated. Wolves live in their own family groups in the wild.)

Now ask the children to complete the sentences on their sheet (*Photocopiable Resource 12*). You could write words the children will need onto the board.

3. Kinds of Things

Give each child a copy of the photograph *Cityscape*, on page 79 (*Photocopiable Resource 13*). Ask the children to:

- Find two different kinds of vehicle.
- What are the vehicles (e.g. boat, car, train)?
- Find as many different objects as they can. What are they?
- List how many different kinds of objects they can see. What are they? (e.g. sky/water/brick; floating objects/moving objects/stationary objects, tall objects/low objects, etc.)

The children could try to draw their own 'looking down' picture.

Ask the children:

- Do you like this photograph? Why/why not?
- In what ways (or situations) can an overview photograph help us?

KS1 Activity 2: Analysis

Read something to the children which you know they will find of interest. Ask the children to say in their own words what the piece was about. Now ask the following questions:

- Did you like the piece? Why/why not?
- What might make the piece even more interesting?
- Can you add your own ideas/experiences about this subject?

Key Stage 2 Activities

KS2 Activity 1: Categorization – Compare and Contrast

Have the children complete the sentences on page 78 (*Photocopiable Resource 12* as for KS1 above). Additionally, the children then write a short piece, comparing dogs with wolves, or dogs with people.

KS2 Activity 2: Conceptual Analysis

Choose a fairly complex abstract idea which will be of interest to the children and which relates to their experience in some way. Have a discussion about this.

To encourage conceptual analysis (thinking about the meaning of abstract words or ideas) say 'good point' whenever they make a conceptual point i.e. a point about the concept, not the thing. E.g. Education is boring (the thing), education helps you understand (good point). You learn about democracy in politics (the thing). Democracy means everyone has a fair vote (good point). I don't like homework (the thing). Homework is the work given at school to do at home (good point). I got loads of presents for Christmas (the thing). Christmas is a Christian celebration (good point).

KS2 Activity 3: Meta-analysis

Select a piece of prose that is making a case or making an argument that would interest your pupils and be appropriate to their age and ability. Read and discuss this piece with the class and then simply ask them to answer the questions.

Say/write in your own words what this piece is saying.

- Do you like this piece? Why/why not?
- Do you agree with it? Why/why not?
- Can you think of any other point to support the piece?
- Can you think of a point that would be against the piece?
- What would make this piece work better? (For example, what would make it easier to understand or more interesting?)

KS2 Activity 4: Media Studies

Encourage the children to take a critical stance to advertisements. Explain that advertisers are trying to **persuade** you to buy their product and may exaggerate how good it is and make misleading claims about it. They will make the packaging look attractive with striking colours and patterns and lively, catchy (easy to remember) slogans and names.

Collect as many colourful adverts from magazines as you can. Free supermarket magazines may be useful and you could ask the children to bring some in too.

The children work in small groups. Give each group five or six of the cut out advertisements. They should analyse each one. Give each group a copy of The Media Studies Prompt Sheet (*Photocopiable Resource 14*) on page 80 to help them.

NB: Subsequently the children might enjoy designing their own persuasive advertisements – practising artwork, design, and good use of words!




For Enthusiastic or Gifted Children

Conceptual Analysis

Take two linked ideas and see how many overlaps or differences they can find. For example, education/indoctrination; writing story/telling a story; swimming/floating; democracy/dictatorship.

Photocopiable Resource 12

Compare and Contrast

		
Dog	Boy	Wolf

© Denise Taylor

1. The boy and the dog both.....
2. Only the boy..... Only the dog.....
3. The boy and the wolf both
4. Only the boy..... Only the wolf
5. The dog and the wolf both
6. Only the dog

Photocopiable Resource 13

Cityscape



© Denise Taylor

Photocopiable Resource 14

Media Studies Prompt Sheet. For Advertisement Analysis

- Is the advertisement clear?
- Do you agree/disagree with what is being claimed? Why?
- Are any arguments or evidence presented?
- Are they sound?
- Is the advertisement fair, honest, misleading, biased?
- Are there assumptions being made?
- Do you agree with these?
- Who is the advertisement aimed at, i.e. what kinds of people: young or old, male or female, rich or poor etc?
- Is the advertisement attractive to look at?
- Is the name of the product (or the slogan used) a good one? Why/why not?
- Would you buy this product? Why/why not?
- Do you know of alternative products? Are these better/worse?
- To sum up, in your opinion, is this a good (persuasive) advertisement or a poor one?

PART 2

Philosophical and Moral Reflection



6 An Introduction to Philosophy

Children are naturally full of wonder at the existence of things and often ask deep (philosophical) questions – that is questions that cannot be answered scientifically. They cannot be answered by the scientific methods of observation and experiment, and therefore can only be answered through reflection.

Philosophers are concerned with meaning and with truth/knowledge. They ask: 'What do we mean by ...?', and 'How do we know that ...?' Because philosophers work by thinking about concepts/ideas/meanings rather than by conducting experiments as the scientists do, introducing children to philosophy encourages them to be more reflective and analytic. It also taps into their sense of wonder and connects with deeper topics which they find of interest.

To engage in philosophical reflection is to practise critical thinking on philosophical questions. Such questions arise in different areas such as ontology (concerned with what there is), epistemology (theory of knowledge) and ethics (theory of value and the nature of morality).

One important distinction is that between *substantive* and *analytic* philosophy. Substantive philosophy seeks to construct a system of belief about the 'good life' and the 'good society'. The philosopher is trying to work out an actual answer about how we should live. Analytic philosophy, on the other hand, seeks to use the critical tools of philosophy (conceptual analysis and meta-reflection) about non-empirical questions. The philosopher is not expecting to find a concrete answer so much as to gain greater understanding.

Explain to the Children

- Philosophy is about questions which cannot be answered by experiments, but only through reflection. There are no right or wrong answers – only ideas and insights which deepen our understanding.
- By thinking about such questions we become more clear about fundamental, important questions about ideas, knowledge, existence, goodness and so on.
- In substantive philosophy there are many different philosophies, that is, systems of belief about how we should live our lives. In analytic philosophy there are different approaches to reflection and analysis.

Skills

The children will develop philosophical skills and understanding by engaging with philosophical questions. Practice in **doing** philosophy brings the skills and understanding.

Preliminaries to the Story and Vocabulary

Fishing for Stones links with philosophy in a number of ways:

- The beauty and variety of stones is a source of wonder at what there is – an ontological wonder (the awe that they exist!). This wonder leads us to ask why there are stones and clouds, sky and water, people and fish and sunshine and light. Why does this wonderful universe exist? What kinds of things exist?
- Philosophers often talk of a 'category mistake' where confusion arises from ascribing an object to a wrong category. 'Fishing for Stones' sounds like a category mistake.
- Stones are a kind of symbol for what seems to be the brute fact of the existence of the external world. They have an existential quality that seems undeniable in the face of sceptical doubts and of the problem of perception covered in Chapter 10.

Vocabulary

Wonderful	amazing
Gaze	look hard at
Attached	joined
Bamboo cane	a long stick made of bamboo wood
Jammed together	crammed in
Disappointed	felt let down
Grumpy	bad tempered
Exchanged	swopped
Peaceful	quiet and gentle
Dancing patterns	the light moved making different shapes
Enchanted	magical
Intent	focused on
Speckled	dotted with marks
Collected	gathered together
Marvelled at	wondered at
Presented	gave

Fishing for Stones



Fishing for Stones

Look Iris,' said Rosie, pointing at the orange fishing nets. Her voice was shiny with excitement. 'Let's buy one each.'

Iris and Rosie had recently moved to a new house with a stream nearby.

'What about Mum's birthday?' said Iris. 'We saved up to buy her a present, remember. We didn't come shopping to buy something else instead!'

'But Iris, Dad will put our names on his present. Anyway, it's not 'till Wednesday. We could make something by Wednesday. She said she likes homemade things the best.'

'I don't think she does really.'

'Oh come on Iris! Think how wonderful it will be to catch some fish. I really, really, really want to.'

Iris gazed at the fishing nets. They were in the centre of the shop window – each net attached to a bamboo cane and all jammed together into a long vase like huge orange flowers.

Iris imagined dipping one into the stream and pulling out a big silver fish. She forgot about Mum's birthday.

'OK,' she said.

The girls bought their nets and hurried to the stream and dipped them into the flowing water. They lifted them eagerly at first to peer in as the water drained away. They became increasingly disappointed. They fished for about an hour and not a single fish was caught.

'We might as well give up,' Iris said. 'I wish we had bought Mum's present now!'

'I've got one,' Rosie yelled, making Iris jump.

She watched Rosie lift a heavy dripping net. In it rested a large, round stone. Rosie glared at it. The stone was a dark red colour with a clear white marble line down the middle. Iris could tell that Rosie was very disappointed.

'What a beautiful stone Rosie,' Iris said. 'Tell you what, why don't we fish for beautiful stones? Only lovely ones mind. Ones

that will look nice on Mum's stony flower bed. Mum said it really needs some more stones.'

'Why?' said Rosie. She sounded grumpy.

'The plants there need a stony ground to grow in. Mum told me. You know how she loves her plants. The stones could be her birthday present!'

Rosie's frown was exchanged for a smile.

Iris enjoyed fishing for the stones. After living in a busy town she loved the peaceful countryside. Above her head white clouds made slowly changing patterns on the deep blue sky while at her feet sunshine made dancing patterns of light on the gently flowing stream.

'It's like being in an enchanted garden in a storybook,' she said to Rosie, but Rosie was too intent upon her task to answer her.

Any stones which the girls didn't like were thrown back into the stream, making a lovely plop. The stones they did like were added to a small, growing hill of good finds. Green stones, dark red stones, speckled stones, stones shaped like frogs and lonely stones that seemed to want to be collected. Iris marvelled at all the different kinds of stones to be found in one small stream. She felt happy to have such a lovely gift for Mum's birthday.

On the way home Iris' and Rosie's nets were full of heavy stones. Rosie carried her net over her shoulder. Iris cupped her hands under the orange netting of hers. It was hard work carrying their nets but they struggled back to their garden where they hid the stones under a hedge.

'Oh no,' said Rosie, 'my net is torn. It's no good for fishing now.'

'Never mind Rosie,' said Iris. 'There are no fish in that stream anyway, and we can pick out stones with our hands whenever Mum needs any more.'

'For her next birthday,' Rosie suggested.

'No, Rosie. We're definitely buying a present for that one!'



Two days later, on Mum's birthday, Iris and Rosie presented her with the beautiful stones. Mum examined every one, exclaiming over their colours and patterns. Carefully she took them and placed them in the stony pathway, dotting them about to look pretty. She was very pleased.

© Mal Leicester, Open University Press 2010

Talking About the Story

Ask the Children

- Why had Rosie and Iris saved up their money? What did they buy instead?
- How did Iris feel about this later?
- What different kinds of stones did they find?
- What did the girls give their Mum for her birthday?

Points for Discussion

(there are no wrong answers)

- Iris felt guilty about spending the birthday present money. Have a discussion about guilt. (Moral reflection is one kind of philosophical reflection and will connect with the next chapter. When do we feel guilty? Is guilt a good or a bad thing? How do we know we have done a wrong thing? Have you ever felt guilty? What did you do about it? What could you have done?)
- Iris felt awed by the variety of beautiful stones. What other things in nature are wonderful? (Examples are flowers, waterfalls, mountains, seahorses etc.)
- Why does this wonderful world exist?
- What different kinds of things exist in the story (people, water, clouds, stone etc.).
- What categories could we put these each into (for example solid/not solid; living/inanimate; natural/man-made; moving/stationary)?
- By the end of the story do the girls know that there are no fish in the stream?
- Do they know that there are stones in the stream?

Cross-Curricular Story Activities

Key Stage 1 Activity

The children could draw a picture of something in nature that they find wonderful or they could do their own illustration of *Fishing for Stones*.

Key Stage 2 Activity

The children could write a poem called *This Wonderful World*.

For Enthusiastic or Gifted Children

You could read the poems *Glory be to God for Dappled Things* (Gerard Manley Hopkins) and *The Great Lover (These I have Loved)* (Rupert Brooke). The children could write (poem or prose) about the things which they like.

**Philosophical Thinking Activities****Key Stage 1 Activities****KS1 Activity 1: Questions, Learning and Reflection**

Choose some interesting objects and ask the children to think up some questions about each one. (For example, a conch shell. What is it? Where was it found? Can you hear the sea when you put it against your ear? A model dinosaur. What is it? What kind of dinosaur is it? Are there dinosaurs alive now?) The children will experience how much they can learn about something by asking questions. Encourage them to develop their own points of view about non-empirical questions by encouraging discussion (for example, why are shells beautiful? Why do we like dinosaurs?)

KS1 Activity 2: Questions and Answers

Give the children copies of the complex tree photograph on page 92 (*Photocopiable Resource 15*). The children copy down the following words: tree, light, colour, sun, leaves, grass, green. Can they write a question and its answer on the next page? For example, what is making the light? The sun is making the light. What colour is the grass? The grass is green. What is in the picture? A tree is in the picture. Now encourage the children to experience the wonder captured by this photograph – the wonder of the sun, stars and planets; the wonder of living things (trees, leaves, people and animals); the wonder of light and all the beautiful things that light enables us to see.

Key Stage 2 Activities

KS2 Activity 1: Empirical and Philosophical Questions. Which are Which?

Which of the following questions are scientific? (You find the answer by observing the world or doing an experiment. You discover facts.) Which questions are philosophical? (You cannot answer them by finding facts. You try to answer them by thinking about them!)

1. Should you feel guilty if you bully someone?
2. Will I be punished if the teacher catches me bullying someone?
3. Does the sky really exist like stones do?
4. Can I know there are no fish in the stream?
5. How many clouds are in the sky today?
6. Does God exist?
7. Did God create the universe?
8. How can I know that you feel pain like I feel pain?

Working in pairs the children could make up some scientific (factual) questions of their own. They could make up some philosophical (reflective and non-factual) questions too.

KS2 Activity 2: Writing Your Reflections

Let the children choose one of the philosophical questions above and write a short piece about what they believe and why.

For Enthusiastic or Gifted Children

The story photograph depicts sunlight through a tree. Both objects (light and trees) have a philosophical resonance. Let the children discuss the following philosophical question about trees:

If a tree falls in a forest and there is no one there to hear it fall, does it make a sound when it falls?

Light – questions about light are at the cutting edge of theoretical physics and seem to merge with philosophy. For example, can light be both a wave **and** a particle? Some of the children could find it interesting to use the IT suite to find out more about what we know about light.

Photocopiable Resource 15

Sunlight through Tree



© Denise Taylor

Questions and Answers



7 Ethics and Morality

To think about right and wrong or moral goodness, and to try to work out how we should act in the right way, or to try to solve a moral dilemma, we need to reflect about it. Just as with philosophical questions, ethical ones are not answered scientifically, but by engaging in critical reflection. These reflections will be informed by principles of justice and by empathy and compassion towards others (and non-human creatures).

We explore ethical and moral problems using the thought patterns identified in Chapter 1, the concern for justification identified in Chapter 2, and the tools of analysis explored in Chapter 5. For example, conceptual analysis will focus on concepts such as right, good, moral, value, and so on.

Morality is concerned with character or conduct considered as good or evil, and ethics is the branch of philosophy with character and conduct.

The field of values is a complex one. We believe our moral judgements are in some sense objective, and yet we can have very different judgements because of value differences between us.

Explain to the Children

- Explore moral vocabulary with the children: good and bad, right and wrong, duty and obligation, moral responsibility, human rights, animal rights.
- Sometimes we are told: 'Do as you would be done by.' This is similar to what is called the principle of universalizability i.e. the idea that we should only engage in an action if the principle behind it is one that you would be happy if everyone adopted. For example: 'Never start a fight, but defend yourself if you are attacked' might be a moral principle which you would be happy to universalize. However, 'Murder people you don't like' would not be a moral principle as you would certainly not like someone to murder you.
- Moral reflection and moral actions pay attention to the well-being of others and being fair.

Skills

- To understand moral terms.
- To be able to distinguish between values and preferences.
- To be able to distinguish between facts and values.
- To be able to apply the aspects of critical thinking to moral dilemmas.
- To understand what it means to be fair and to act fairly.
- To develop empathy and compassion through personal, social and moral education.

Preliminaries to the Story and Vocabulary

The story is about the importance of friendships, establishing a basis of trust and about the promises we make to our friends. The children break their promise to their friends because they want to help them. In this situation, there is probably just cause to do this (this is known as conflict of values), but this raises the question of when it is right or wrong to break promises, what promises we can break and which ones we should keep or honour.

Children learn all the time about values, strength of character and moral conduct through interactions and experiences with their peers. They learn about keeping promises, lies and deception, and right and wrong behaviours. Caring behaviour includes helping friends and being compassionate. Bad behaviour includes bullying, telling malicious lies and being unkind to others.

Using moral dilemmas as examples in a school setting helps children to understand about values and what they should and shouldn't do in certain situations.

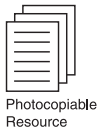
In this story, the children promise to keep a secret, but in the end they break their promise and tell their mother. As well as discussing the issues of moral dilemmas, the teacher could use this story to discuss when to keep secrets and confidences and when not to. It is important that children understand when they can break a confidence and tell an adult or carer about any concerns they might have.

Vocabulary	
Sprite	an elf, fairy or goblin
Snout	the nose of an animal
Unawares	without warning, by surprise, to be caught off-guard
Sprawling	stretched or spread out
Ancient	very old
Rotation	moving round
Synchronized	moving at the same time and exactly together
Boughs	branches of a tree, especially a larger one

Burst	break forth suddenly and forcibly
Startled	receive a sudden shock or alarm
Bole	the stem or trunk of a tree
Amazement	overwhelming surprise or astonishment
Scared	frightened
Imagination	forming mental images of what is not actually present
Approached	came near or nearer to
Ploughing	turning up soil with a plough, or make a furrow

A Spritely Promise





A Spritely Promise

Ellie and Luke first saw the forest sprites on a beautiful, hot day in the middle of summer. They were out walking with their dog, Brock, who looked like a badger, with a big white strip across his head and down his snout.

The sprites were busy chasing each other round and round a sprawling oak tree; an ancient tree that was the last surviving one in a big field now used to grow crops of maize, barley and wheat. This year it was maize, which was tall and strong as it swayed in the wind like long rows of synchronized dancers.

Brock disappeared into the maize following the scent of a fox, and Ellie and Luke dashed after him. He suddenly burst out of the maize, startling the playful sprites, who immediately ran for cover, and dived into a small hole in the bole of the tree. Ellie and Luke caught sight of them just as they disappeared.

‘Wow,’ gasped Ellie in amazement. ‘Did you see that?’ They had heard about sprites, fairies and goblins in fairy stories, but never thought they would ever see any.

The breeze had now become so strong that the mighty boughs of the tree creaked and groaned.

‘The tree is singing,’ said Ellie. ‘Listen!’ They both stopped and listened. The sound was both beautiful and eerie at the same time.

Luke bent down and called into the hole. ‘We won’t hurt you. We’re really sorry we scared you. Please come out.’ But there was no sign of the sprites. Ellie and Luke now began to wonder whether they had actually seen them or whether it was just a trick of the light or their imaginations running wild.

They spent most of the summer playing by the tree. They had picnics there, and would spend long afternoons reading books and magazines, and listening to the sound of the wind singing through the leaves and branches. They didn’t see the sprites again and forgot all about them.

Then one day, when it was very windy, they arrived at the tree, and heard music and laughter just like the first time they

had seen the sprites. This time they approached the tree very cautiously and quietly. The sprites were jumping from bough to bough, and laughing as they tagged each other.

‘Hello,’ said Ellie in a gentle whisper. The sprites stopped their chasing, and stood on the lowest branch of the tree, looking down at them. ‘We won’t harm you,’ said Ellie. ‘We just want to be friends.’

Suddenly, the female sprite dropped to the ground, ran towards Ellie, tapped her on the arm, and said: ‘Tag. You’re it!’ She scampered off around the tree.

Ellie squealed with delight, and ran after her, but the sprite was very quick and was soon swinging back up into the tree.

The long summer holidays passed slowly and the children and the sprites became the best of friends. They learned that the sprites were called Neboah and Filigrim, and that they lived in a big space underneath the tree.

As autumn approached the crops were harvested, and the tree stood out in the bare field. It was almost time to start back at school.

‘We will really miss playing with you every day,’ Ellie said sadly.

‘Yes, but you will have all your friends at school to play with instead,’ said Neboah. ‘And you can still come to see us at the weekends.’

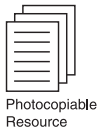
‘Yeah, everyone is going to be amazed about our adventures with you. I can’t wait to tell them,’ said Luke excitedly.

A look of complete shock came over Filigrim’s face. ‘You must never ever, ever tell anyone about us,’ she said sternly. ‘You must promise.’

Ellie and Luke were disappointed that they couldn’t share their news with their school friends, but they both said: ‘We promise!’

‘Why is it so important that we don’t tell anyone though?’ asked Luke.

‘Our homes in the forest have already been destroyed. The last few trees here on this land are the only ones left. If people find



out about us, they will be curious about us, and we will never be safe.'

Although they were really disappointed, Ellie and Luke understood, and swore that they wouldn't tell anyone.

* * * * *

The children went back to school and faithfully kept their secret about their newfound friends, and didn't breathe a word to anyone. All winter they went to play with Neboah and Filigrim each weekend, and their friendship grew stronger and stronger.

One beautiful spring day they saw three men by the tree. They had clipboards and tape measures, and wore hard yellow hats and bright yellow coats over the top of their suits. They were measuring the tree and writing things down. Ellie and Luke returned home very worried. They had not seen anyone else by the tree before. What was happening? Why were they taking measurements? Was something going to happen to the tree?

'We have to find out what's going on,' declared Luke. 'Let's go and ask the farmer. He's bound to know what's happening.'

That afternoon, they saw the farmer on his tractor ploughing another field. They waved to him and he came over to speak to them.

'Hello,' he said. 'I saw you waving. Are you OK? Is there something wrong?'

'We saw some men by the oak tree in the big field. Is something going to happen to it? Only it's our favourite tree,' said Ellie.

'Oh dear!' said the farmer. 'I'm really sorry. That old tree has to come down for the new road that's being built. The men you saw were working out the best way to chop it down.'

'No!' cried Ellie. 'You can't chop it down. It's ...'

Luke tugged Ellie's sleeve sharply, and glared at her. 'Thanks for telling us,' he said to the farmer. 'Come on, Ellie. We've got

to get home now.' He dragged her away before she could say anything else.

When they were out of earshot of the farmer, he turned to her and said, 'You nearly gave the game away, silly. We promised we wouldn't tell anyone.'

Ellie and Luke spent the next few days desperately worried about what to do. They tried as hard as they could to think of a solution to help Neboah and Filigrim, but although they wracked their brains, there was nothing they could think of to stop their friends' home from being destroyed.

Their school friends all noticed their sad mood, and asked them what was wrong.

'Nothing!' Ellie and Luke replied. 'We're fine.' But it was obvious to everyone that they weren't.

'You've both been like this for days now,' their Mum said, worriedly. 'What on earth is the matter?'

'We can't tell you,' they said.

'Why ever not?'

'Because we made a promise!' explained Luke, looking even more downhearted than ever. If they couldn't even tell Mum, then who could they tell?

Their Mum smiled at them. 'You know, a problem shared is a problem halved,' she said, trying to cheer them up. 'And if you do tell me, I promise not to tell a soul about your promise. Cross my heart.'

'You're right,' Luke agreed. 'We should tell you. But you're never going to believe us.'

Ellie nodded. *Mum knew all about tree preservation orders*, she thought. *She just might be able to save the tree.*

Talking About the Story

Ask the Children

- Why did the sprites not notice Ellie and Luke at first?
- Why was the tree singing?
- What promise did Ellie and Luke make to the sprites?
- Where did the sprites live in the tree?
- Why was the tree going to be pulled down?
- What do you think would happen to Neboah and Filigrim if their home was destroyed?
- What does Ellie and Luke's Mum mean when she says 'A problem shared is a problem halved'?
- Were the children right to break their promise to their friends? Can you think of anything else they could have done?

Points for Discussion

- Explain to the children the importance of keeping promises that they make.
- Ask the children whether they think Ellie and Luke were right to break their promise to Neboah and Filigrim. Why/why not?
- In the story the promise is made to make-believe characters. Ask the children whether they think this makes the promise they make more important or less important? Why/why not?
- Discuss with the children when it is important to keep a secret or confidence and when it is important for them to tell an adult or carer if they have any concerns or problems they would like to discuss.
- The children could discuss different situations where environmental values clash with other social needs, as in the story with the old tree and the building of the new road.

Cross-curricular Story Activities

Select four or five well-known fairy tales that highlight good use of moral dilemma.

Key Stage 1 Activities

1. Ask the children to choose their favourite hero/heroine or villain and draw or paint a picture of them.
2. Use the children's pictures for a class discussion on right and wrong, and good and bad. For example: this is a picture of X from the story. Do you think he/she is good or bad? What do you think they did that was right/wrong?

Key Stage 2 Activities

1. Ask the children to choose which particular stories or themes they like the best from the fairy stories discussed, and to write their own story which contains a hero/heroine and a villain or villains.
2. After the children have completed their stories, select ones that show good or bad, and right or wrong, and discuss these with the children. Encourage the class to debate the moral issues in the stories.

For Enthusiastic or Gifted Children

The children could develop the theme further into a role play scenario or piece for drama.

They could also be asked to provide examples of moral dilemmas from watching television programmes or films or from reading newspapers and magazines. The children could then select a few examples to be used in further class debate or discussion.



Critical Thinking Activities

Classroom discussions and activities about values and moral dilemmas provide a safe environment for children to consider, sometimes for the first time, what they believe is right or wrong, good or bad, and why or why not. Some discussions may be informal and may arise as a result of an incident or situation that has occurred in school or in the classroom. Other activities can be more formally introduced to the children as exercises for them to complete.

During values discussions it is important to focus on the morality issues of what *should* be done and the justifications the children offer. Listening to, and reflecting on, the reasons given by their peers is also important.

Using moral dilemmas as part of classroom activities can take the form of a class debate, an open class discussion, or role play or drama. There are some examples of moral dilemmas

on page 107 (*Photocopiable Resource 17*). Stories (especially fairy tales), films and television programmes can also provide a rich resource of moral dilemmas that can be used in critical thinking activities. Children may also want to discuss their own dilemmas that occur in their day-to-day lives.

Before undertaking more formal activities, teachers should familiarize themselves (and the children where appropriate) with the characteristics of discussions about moral dilemmas:

An open-ended approach: In many cases there is no single 'right answer'. The goal is not to reach agreement but to critically discuss the reasons used to justify a recommended action. The emphasis is on why some reasons may be more appropriate than others.

Free exchange of ideas: The children should feel comfortable in expressing their thoughts. They should have an opportunity to contribute to the discussion within a non-judgemental atmosphere.

Development of listening and verbal skills: Each student should be intimately engaged in the discussion activity, building and expanding on one another's ideas as well as examining each response critically.

Focus on reasoning: The emphasis should be on reasoning that highlights the prescriptive 'should' and 'ought' (the moral imperatives).

Dilemmas produce conflict: Moral dilemmas are about resolving internal conflict and reflecting on what course of action should be taken. Discussions about some dilemmas could also lead to conflict within the classroom, and it is important to reflect on the points above about an openness of expression, developing listening skills and reflecting upon another's point of view.

Adapted from '*Conducting Dilemma Discussions in the Classroom*', WWNFF Institute, July 1992

Key Stage 1 Activity

KS1 Activity 1: Moral Dilemmas

Children at KS1 tend to view moral dilemmas in a more absolute way, and readily accept the direction and instruction of adults or people in authority. They tend to accept the things they are told at face value and do not question the underlying assumptions.

When discussing moral dilemmas with children at this stage, use simple examples of right or wrong, good or bad.

Key Stage 2 Activity

KS2 Activity 1: Moral Dilemmas

By KS2, most children are starting to question assumptions. They generally have a sense of right or wrong, good or bad, and can make clearer distinctions. They will start to recognize that some moral dilemmas do not have one right or wrong answer, and that some answers may depend on social and cultural influences.

An interesting ethical discussion to have with KS2 children is one based on altruism and altruistic species.

Altruism is defined as an action that benefits the receiver but comes at a cost to the giver or performer. Someone who is said to be altruistic will often put others before him or herself.

Hold a values and ethics discussion with the class and discuss examples of altruism. Ask the children to think of cases where they would help others, and 'do the right thing', and cases where they would not. Discuss the reasons for their answers, and within the framework of conducting moral discussions, open up the debate within the class setting so that different opinions are shared constructively.

Photocopiable Resource 16

The Mighty Tree



Photocopiable Resource 17

Some Examples of Moral Dilemmas

A fisherman and his wife live on a small island. Their family has lived there for many generations, and fishing is their tradition. It is the only life they know. His father was a fisherman, his grandfather, his father before him, and so on. The fisherman and his wife have five small children. He works hard every day to catch enough fish to feed his growing family. Any surplus fish he catches, he sells at the market on the mainland. Just lately he has been catching fewer and fewer fish, and has noticed that there are more seals in the area than there were before. He believes they are eating all the fish. If the fisherman isn't able to catch more fish his family will go hungry, and they will not have enough money to live on. He decides that his only course of action is to get his gun and kill as many seals as he can so that he will have more fish to catch himself.

Many people think that wearing fur is no longer acceptable in a civilized society. Yet we wear leather and eat meat. Should people be allowed to wear fur if they choose to? Why/why not?

A friend is having some problems at home and he has some homework that needs to be handed in tomorrow. You have some time spare and you really want to help your friend out. Should you do his homework for him? Why/why not?

A friend borrowed some paints from the art department without asking permission so that she could finish some work at home. She has forgotten to return them and the Head Teacher announced in assembly that some paints have been stolen, and she is going to find out who took them. Your friend asks you to cover up for her. What should you do?

You are in Year 5, and someone in your class is being bullied by a group of older children in Year 6. They have confided in you about the bullying and they don't know what to do. The group of older children have said that if you tell anyone about what has happened, then you will be their next victim. What should you do?

You buy a magazine from the local shop. The assistant gives you your change and outside the shop you discover that she has given you £2 too much. Should you keep the money, or should you go back into the shop and give the money back?



8 Knowledge and Truth

It is through our senses that we learn about the world. Without our senses, there would be no way for information about the external world to reach our minds and be experienced.

We do not know something is true because an expert tells us so. We should be able to check it for ourselves using our own sense experience. Of course, we do, for convenience, often rely on the 'expertise' of others. Similarly, we cannot entirely rely on intuition. Our intuition may be correct, especially if we have unconsciously noticed things, but again we have to be able to check it against experience.

Experience and logical reason are thus the primary (main) sources of knowledge. Secondary sources should be used with caution, and secondary sources of information should be open to question.

Explain to the Children

- We must have good reason based on strong evidence to say that we **know** something, and even then we may be wrong.
- We can only know things if they are true. We cannot **know** false things, we can only believe these.
- We try to get at the truth by acquiring stronger evidence and better reasons for what we will accept as the truth.

Skills

- The children should be introduced to epistemology as part of the introduction to philosophy.
- They should understand that it is only with strong evidence that we are justified in considering that we have knowledge.
- They need to recognize experience and logical thought as the primary sources of knowledge.
- Secondary sources of knowledge such as the word of an 'authority' or our own intuition should be open to question.

Preliminaries to the Story and Vocabulary

The story, *Mary Mary Quite Contrary*, encapsulates a key philosophical problem in the human quest for truth and certainty. How can we know the world as it is in itself since we apprehend it through our particular human sense organs and then interpret our sense impressions through human concepts which have been constructed to serve human needs and interests? Can what is true ever be known? How can we trust our senses and our concepts? Perhaps they distort the world as it truly is, just as the glasses which Mary puts on distort what she sees.

Vocabulary

Mama	Mother
Papa	Father
Babula	Grandma (in Polish)
Contrary	opposite
Shrugged	shook her shoulders showing she didn't care
Spectacles	(eye) glasses
Transparent	see-through
Waver	move unsteadily back and forth
Blur	smudge, become unclear
Shriek	scream
Weird	odd, strange
Misjudging	estimating wrongly
Desperately	in despair, in great distress
Spiky	sharply pointed
Nasty	unpleasant

Mary Mary Quite Contrary



Mary Mary Quite Contrary

‘Tea’s ready Mary,’ called Mama. Mary was in the garden.

‘I don’t want any,’ said Mary. ‘I’m playing with Adam and I don’t want to come in.’

‘Now don’t let it go cold,’ said Papa, appearing at the back doorway. ‘Come in now please.’

‘No,’ said Mary. ‘After we’ve finished our game.’ Papa sighed and shook his head.

‘She needs a good slap,’ Mary heard her Babula say to Papa. But Mary knew her Papa would never do that.

‘She’s well named is that child,’ Babula went on. ‘Mary, Mary quite contrary. She never does what anyone wants her to.’

Mary shrugged and turned back to little Adam, who was only three and lived next door.

Later, when Mary did go into tea, it was cold of course.

‘Urgh,’ she said, pushing her plate away and Mama heated it up in the microwave. Babula sighed.

‘You should make her eat it cold,’ she said.

The next day Mary’s Uncle Stefan came to stay. ‘I’ll soon cure our Miss Contrary,’ he said.

‘Oh no you won’t,’ Mary said.

‘Now don’t you touch my things,’ said Uncle Stefan, ‘especially these spectacles.’

The spectacles were big with round green glass set in thick black rubber rims. They were on the coffee table where Uncle Stefan had left them. Mary put them on. They were surprisingly light. Another surprising thing was that the green glass did not make everything look green. However, things started to change a little. Some things became almost transparent, as if the glasses were X-ray glasses. Other things began to waver and blur as though the glasses had water in the lenses. Colours changed and some colours even seemed to disappear. Green things and blue all looked the same, a sort of Grue.

‘I told you not to touch my glasses,’ said Uncle Stefan, coming in from the garden.

At that moment a wild fur covered creature with sharp teeth ran into the room too. Mary gave a shriek, before, half a second later, she realized it was only a cat. *It's these glasses, Mary thought. They change everything. It's weird.*

Mary hated the glasses. She tried to take them off but somehow her arm kept misjudging the distance to her face and she couldn't manage to remove them. She tried several times.

'Uncle Stefan,' she said, 'take your glasses off me.'

Uncle Stefan moved his head back and forth. That looked weird too. 'No,' he said.

'No!' exclaimed Mary. 'Why not? You didn't want me to wear them in the first place.'

'They might teach you a lesson Mary,' said Uncle Stefan. 'You can see what it's like when someone won't do what you want.'

All that day Mary tried to get the glasses off her face. She tried to lift them off. She tried to shake them off. She even tried to knock them off by moving her head against the corner of the sideboard. Somehow the glasses wouldn't allow her to judge the distances correctly. She went into the kitchen in search of her Mama.

'Mama, could you please take these glasses off for me? Somehow I can't manage it myself,' Mary said.

'No dear,' Mama said, and she didn't even turn round.

'Please Mama,' Mary pleaded. Mama simply carried on cooking the tea. Mary couldn't believe it. Mama had never let her down before. Mary went into the garden in search of her Papa.

No sooner had Mary stepped out of the doorway than she saw a snake by her feet. Her heart squeezed painfully in her chest before she realized it was only the broom handle. Tentatively she stepped over it, to be confronted by a towering giant. She froze in fear before she realized it was only the tree. These spectacles were making the garden a very strange and scary place to be. Frightened, Mary turned to go back into the house but she couldn't aim herself in the right direction. She blinked back hot tears. Mary wanted everything to be back to normal and no one would help her. What could she do?

Mary thought of Adam. He would help her. She knew that with these glasses on she couldn't get to his house. Perhaps she could call him and he would hear. 'Adam,' she shouted desperately. 'Adam.' And suddenly there he was. He'd climbed over the wall between his garden and hers.

'Hi Mary,' he said.

His spiky red hair looked, through the glasses, as though it were on fire.

'What funny glasses Mary,' Adam said.

'Yes. Lift them off me please, dear Adam,' Mary said, and Adam, ever ready to help his friend, reached forward and removed the glasses from her face. What a relief! Mary looked round the garden. She really enjoyed seeing the world as it should be. She also saw, with alarm, that Adam had put on the glasses. But he didn't seem to be scared. He was laughing.

'They're trick glasses Mary! Trick glasses!'

Gently Mary lifted them from his face. 'Yes, they are trick glasses Adam,' she said, 'but not very nice ones. I'll give them back to Uncle Stefan.'

'Will you play with me Mary?' Adam asked.

'Yes Adam. You're my super hero. You rescued me from these nasty glasses.'

Adam was grinning.

'I'm a super hero,' he said, sounding pleased.

Uncle Stefan came into the garden.

Mary held out the spectacles. 'Your glasses, Uncle Stefan. I'm sorry I took them.'

'That's OK Mary,' he said, taking them back. 'You've got to come into tea now.'

Mary was just about to say no but somehow she didn't want to.

'Sure,' she said instead. 'I'll see you later Adam,' and she followed Uncle Stefan into the house for her tea.

Talking About the Story

Ask the Children

- Why did Mary's grandma call Mary **contrary**?
- How did Uncle Stefan intend to teach Mary a lesson and cure her of being contrary?
- Why did Mary put Uncle Stefan's spectacles on?
- Why didn't Mary take off the spectacles?

Points for Discussion

- Why do you think that sometimes we want to do the very thing we are told not to do?
- Do you think we can ever know anything for certain, or might we always be wrong (like looking through trick glasses)?
- What is the difference between **knowing** something and merely **believing** something? (What we believe may or may not be true but knowledge implies truth.)
- What do we mean when we say something is true?
- Grue is an example that has been used in philosophical discussion. If we could not tell the difference between blue and green we would see these colours as the same. We could call the colour we saw **grue**. How do I know that you see colours as I see colours?

Cross-curricular Story Activities

Key Stage 1 Activity

Let the children draw a picture of Mary in the garden in shades of one colour. They can choose the colour they will use – black, red, blue or green. Now they draw the same picture in full colour. Let them see and discuss the difference between the full colour picture and the monochrome one.

Key Stage 2 Activity

Let the children do the picture activity described above (for KS1). In addition, the children can discuss in what ways the choice of different mono-colours makes a difference to the atmosphere or feel of the pictures.

For Enthusiastic or Gifted Children

Give each of the children a copy of the story illustration. See how the magic glasses have turned the cat into a tiger and the broom handle into a snake. Let them imagine looking round a garden wearing these glasses. They write a page about what they see. What other things change in interesting or scary ways?



Critical Thinking Activities

Key Stage 1 Activities

KS1 Activity 1: Puzzles

Give the children a copy of the photograph on page 117 (*Photocopiable Resource 18*). The girl in the photograph is looking puzzled (not scared as Mary was). Discuss what things in the garden might puzzle her. For example, what creature made the tracks across the soil? Why is grass green? Why are there no flowers growing under the tree? Ask the children what things puzzle them, and discuss these.

KS1 Activity 2: True or False?

Let the children puzzle out which sentences on page 118 (*Photocopiable Resource 19*) are true and which are false. (For some they might want to write 'maybe'.) They can then write true or false in the blank lines. Finally, have a class discussion about the children's answers.

Key Stage 2 Activities

KS2 Activity 1: Justified Belief

Get the children to think up some statements that they believe, e.g. this pencil is blue; my friend's name is Mary; one and one is two; we should not tell lies, etc.

Write these on the board. Now have a class discussion about each statement. Is it justified (by evidence or by argument)? How certain is it? Could we consider it to be knowledge (i.e. known to be true)?

KS2 Activity 2: Science Fiction

Science fiction can be a good way of showing children how other creatures or aliens might sense things in a different way and live differently in a different world. You could read a selection of science fiction stories with this alternative theme and then have the children create their own aliens on another planet. They could go on to write their own story about their alien.

For Enthusiastic or Gifted Children

Imagine that Uncle Stefan's glasses showed the world as it really is. Without the glasses we see a distorted world! The children write their own story called *Uncle Stefan's Hat*. In the story, the hero or heroine enters an alternative world when he or she wears the hat.

Photocopiable Resource 18

The Girl in the Heart-shaped Glasses



Photocopiable Resource 19

True or False (The Girl in the Heart-shaped Glasses)

True / False / Maybe

The girl in the picture is wearing glasses

The child in the picture is a girl

Her glasses are an unusual shape

We know that she likes her glasses

The girl is in a garden

The girl is looking puzzled

The girl is happy

The girl is wearing a zip-up jacket

The girl is alone in the garden

Interdisciplinary Project on Gardens and Gardening

Give the children a copy of the story photograph showing Mary in the spectacles. She's looking puzzled. What is she asking herself? Can the children think of different subject questions? A science question, a history question, a geography question, an artistic/aesthetic question.

Gardens make a useful topic for an interdisciplinary project. (Perhaps the children could also do some practical work in the school garden or through growing their own plants in the classroom.)

Science

The children could find out more about plants.

English/History

Do the children know the nursery rhyme *Mary Mary Quite Contrary*?

Mary Mary Quite Contrary

Mary Mary quite contrary,
How does your garden grow?
With silver bells and cockle shells,
And pretty maids all in a row.

KS1 children will enjoy reading and reciting nursery rhymes and KS2 children will be interested to know the meaning and derivation of some of these old verses.

Geography

The children could learn about the different flora across the globe, and how the biomes affect these, for example the trees and plants in tropical rainforests compared with the trees and plants in arboreal forests or deserts.

Values

Environmental concerns – there are numerous concerns about the environment including climate change, the rate of species extinction, air and water pollution, and so on. Often the conflict in values arises from our differing viewpoints, usually concerned with ecology versus economy.

Philosophical/Spiritual Discussion

Give the children the *Photocopiable Resource 20* from page 121. Read the garden story with the children as a way into discussion about the existence of the gardener (and God). Do they think there was a gardener who created and designed the garden? Do they think that there is a God who created and designed our world and the universe?

Photocopiable Resource 20

The Woodland Gardener

One day a brother and sister were playing in a local wood. Sunlight streamed through the trees and the children were enjoying themselves. They played jumping the stream. They played hide and seek in the trees. They searched for conkers and fir cones. Suddenly, to their surprise, they came into a large, treeless space among the trees.

'What a lovely garden', said the sister. 'I wonder who made it'.

'No one', said her brother. 'It just grew here by itself'.

'No. There must have been a gardener to plant the garden. Look at the way those flowers make a picture of a butterfly!'

'I think they grew like that by chance. They have grown in a way that looks like a plan but that's an illusion. They just grew like that'.

'But someone must have looked after the plants and weeded the garden'.

The brother and sister could not agree, and they decided to come back to the woodland garden every week. The sister was sure that one day they would find the gardener at work there. The brother was equally sure that there was no gardener and that the natural garden would soon be overgrown, like the rest of the wood.

They continued to visit for a long time. They never met a gardener but the garden continued to flourish. After each visit the brother and sister continued to disagree.

'How can there be a gardener we never see?' asked the brother.

'Well, why should the garden continue to exist without him?' said the sister.

They have never agreed from that day to this.

© Mal Leicester



9 Knowledge as Worthwhile Learning

Education is concerned with the development of knowledge and understanding. Thus knowledge is an important aspect of education. However, not just any knowledge is part of education. It needs to be **worthwhile** knowledge. This is why what we count as education reveals our values – reveals what we count as worthwhile. The National Curriculum is based on the subjects/forms of knowledge which our society deem to be worthwhile. Philosophers have suggested that knowledge is split into different kinds, each of which has its own key concepts, truth criteria and methods of enquiry. For example, key concepts in science include space, time, object, mass; in religion key concepts include God, faith, spiritual; and key concepts in English/language include communication and meaning. However, philosophical reflection can be applied to all these concepts i.e. applied in all forms of knowledge and thus in all areas of the National Curriculum.

Explain to the Children

- Critical thinking should be applied right across the curriculum, i.e. in all subjects.
- In all subjects learn to ask questions and to look down on (analyse) the material.
- Education is about worthwhile knowledge (ask the children for examples). Some knowledge is not education because it is not worthwhile. For example, learning how to be a pickpocket is not education because it is immoral. (You could ask the children for some more examples of knowledge which is not education, because it is not worthwhile.)

Skills

- The children should be able to approach all subject areas critically.
- The children should learn to recognize the difference between what counts as a good reason in the different areas. Thus, in science a good reason is one based in evidence from observation and experience. A good moral reason will be based on considerations of fairness and kindness to others (justice and care). In music, art, literature they will learn to make relevant aesthetic judgements.

Preliminaries to the Story and Vocabulary

This story touches on some of the areas of more traditional knowledge that in a modern society we may perhaps have lost. Both Tom and Eva's Mum have gained a lot of knowledge through observation and learning over a period of time, and they are both passing this knowledge on to Eva. It is through Tom's wider knowledge of the landscape that he is able to deduce that the cause of the problem of the disappearing forest creatures is something that must be affecting all of them, and so he and Eva set off on a quest to find out what that might be. Tom already suspects it might be the water source that is the problem, and he tests his theory.

Part of the point of this story is that sometimes knowledge about particular subjects can be insular, and, for whatever reason, we neglect to take a more holistic approach towards cause and effect. In the story, the slash and burn policy upriver, and the pollution from the rubbish dump, may appear not to be related to the disappearance downriver of the animals in the forest. We therefore need to question knowledge and our underlying assumptions, and try to be more open-minded in our thinking in order that the knowledge we acquire is not only worthwhile but as complete as it can be.

Vocabulary

Disappeared	vanished from sight
Unusual	not usual, common or ordinary
Chatter	a succession of quick, non-speechlike sounds such as made by birds or monkeys
Elders	people older or higher in rank; influential members of a tribe or community
Miracle	a wonder or marvel that is beyond belief
Woodsmen	a person experienced and skilled in the arts of the woods
Pole-lathe	a machine used for working wood and metal that holds the material and rotates it above a horizontal axis against a tool that shapes it
Flute	a musical instrument consisting of a tube with a series of finger holes or keys
Wise	having knowledge and information; being able to use knowledge and information in a discerning way
Medicine	a substance or substances used to treat illness or disease
Heal	make well or better
Potions	drinks or drafts said to have medicinal properties (and sometimes poisonous properties)
Lotions	ointment or creams used to treat skin complaints
Expedition	an excursion, journey or voyage for some specific purpose

Rustling	to make soft sounds by moving or stirring something such as leaves, silk material or paper
Investigation	a search inquiry to establish facts; a detailed or careful examination
Delegation	a group or body of delegates chosen to represent a unit or body
Suspected	believed to be the case or to be likely or probable; surmised
Sediment	mineral or organic matter deposited in a river or body of water

The Silent Forest





The Silent Forest

Something very strange has been happening in our forest just lately. All the creatures disappeared. They just vanished and nobody knows where they went to. Everyone in the town agreed that something must be done, but no one could decide what. It was all very unusual. And very sad, because I really missed the chatter of the blackbirds. They sound just like they're telling each other off, and it always makes me smile. I hadn't heard the foxes barking at night either. It was very quiet. Too quiet! Not even the rat-a-tat-tat of the woodpecker high up in the trees.

The town elders kept meeting to discuss the problem, but no one could find out what had happened to all the animals. Why would they just suddenly disappear like that?

It had been almost a week and still there had been no sight of a deer, badger, fox, rabbit, squirrel, hedgehog, woodpecker, raven, song thrush, blackbird, mole or even a mouse.

Anyway, like a miracle, Tom turned up. He's a travelling woodsman and makes the most amazing things you've ever seen. He has a machine that he calls a pole-lathe and lots of different knives and chisels. He calls himself a turner. He says it sounds better. More important.

Last year when he came to stay in town he made me the most gorgeous flute. It doesn't make a sound like an ordinary flute, but when I play it in the forest, all the little creatures come to see me to listen to the beautiful music that only they can hear. I only play it though when no one else is around, otherwise the creatures won't come. They are afraid of other people, but somehow they seem to know I won't hurt them.

Tom was really concerned when I told him that the animals in the forest had all disappeared. And he wanted to help me to find them straight away. I told him that I could use my flute to call them back, but he said that this probably wouldn't work right now. There was a reason all the animals had gone away, and he said that we must first of all find the reason.

Tom is very wise. He knows the names of all the animals and all the trees and plants, and he's been teaching me. My Mum is good at remembering the names of plants too and she knows which plants we can eat in the forest, and which we can use to make medicines. I want to be like Mum and Tom when I grow up and be able to heal people with potions and lotions made from roots, leaves and berries.

Tom went to meet with the town elders straight away to discuss the mystery of the disappearing animals, and later he came to fetch me. I was helping Mum to bake some bread, but she agreed that I could go with Tom on an expedition into the forest. She put some food in a basket for us, and we set off.

I couldn't believe how quiet the forest was. The only sound was the rustling of the leaves in the trees, but after walking for a while we heard the sound of water rushing over rocks and stones. As soon as he heard it, Tom wanted to go to the river. He said it was just what we were looking for, but I didn't understand yet why.

The river looked horrible. It was all brown and yucky, and didn't look good at all. In fact it looked very ill. If a river can look ill, of course, which I think it can now that I've seen this one.

The sight of the river concerned Tom. He frowned and looked quite angry too. He said that this is what was causing the problem. All the creatures of the forest need to drink water, and if the water was bad, then they would have to go somewhere else to find good water. That's why they had disappeared!

That made perfect sense to me, but what was causing the river to go bad? Tom said this would take a little more investigation, but at least we now knew that the problem was the river, and so we headed back to town and Tom went off to tell the elders what we had discovered.

The next day, the elders gathered everyone together, and after a lot of discussion it was decided that the town should send a delegation upriver to find out what was going on. Tom led the delegation and this time I had to stay at home. I was really disappointed, but I helped Mum to do the chores, and we were

very busy gathering more herbs for some new potions she was making. Mum taught me the names of some plants I didn't know, and what they could be used for.

Tom and the delegation came back a few days later and it turned out that, as he suspected, the problem lies farther up the river in the next town. Apparently they have something called a 'slash and burn' policy. I didn't understand this at first, but Tom explained it to me. He said it's where they cut down the forest and burn everything to clear the land ready to plant crops. Over time this causes sediment to build up in the river, which is not always a good thing, and can cause problems downstream. But on top of all that, the town upriver had also put their rubbish dump near a bend in the river, and the heavy rains over the winter had made bad stuff from the rubbish leak into the river.

Tom and the delegation were sent back to the town to discuss the problem, and the elders in the other town agreed to move the dump, and to clear the river of all the sediment.

Everyone was relieved that we had found the cause of the problem and they were really grateful to Tom for helping them to solve the mystery. The whole town celebrated, and Tom played one of his flutes, which was one that made proper music.

Two weeks later, the river started to run clear again, and Tom said that now was the time to go and play my flute in the forest. He came with me. It was a beautifully sunny day, and we stood in a small glade by the river. I played and played my magic flute all afternoon, and I was getting very tired. I was about to give up when all of a sudden we heard a rustling noise, and a large hare appeared from the undergrowth. It hopped into the glade and was quickly followed by the cutest little fawn I have ever seen. Soon other creatures began to appear.

I jumped up and down with happiness, and hugged Tom. 'You are the cleverest man in the world,' I told him.

Talking about the Story

Ask the Children

- Why was the forest so silent?
- What did Tom make with his pole-lathe?
- What made the creatures disappear from the forest?
- Why was Eva's flute magic?
- Why do you think the polluted river affected all the creatures?
- What did Eva learn from her mother and Tom?

Points for Discussion

- Are traditional forms of knowledge worthwhile knowledge? We have lost many of our ancient skills and customs, much of it as a result of progress and technological advancements, but there are some who question this and think that some of the knowledge we have lost has been very valuable and worthwhile knowledge.
- There is worthwhile knowledge in the subjects that you study at school. Which of these subjects do you think have worthwhile knowledge? Why/why not?
- In the story, Eva learns from her mother and Tom. They pass on their knowledge to her. What other ways are there of acquiring knowledge? Discuss this with the children.

Cross-curricular Story Activities

Key Stage 1 Activity

Using a large sheet of paper, or several sheets of paper, create a basic forest or woodland scene that the children can populate with different animals and plants that they can either draw or paint or cut from magazines. Try to include as many plants and animals as possible so that the children can see the wonderful biodiversity that exists in our woodlands. Use the collage for further class work about the different species. What are the names of the plants and animals? Can they be grouped or organized into different categories? Where do they live? What do they eat? Are they eaten by other creatures? Are they poisonous? What sounds do they make? How long do they live? How big or small are they? How big or small are they compared to other plants and animals?

Key Stage 2 Activity

Using a combination of primary and secondary sources of knowledge, ask the children to write a story about a walk in a forest or a wooded park. Encourage the children to describe what they see, hear, smell, feel and perhaps taste. They could perhaps imagine that they are one of the creatures in the forest such as a deer, a badger or a fox. How do these creatures experience the forest and what knowledge do they need to survive?



Critical Thinking Activities

About Knowledge

- **What Knowledge is.** There is no one definition, but it is generally agreed that knowledge is the expertise and skills acquired by a person through experience or education. The definition of knowledge in philosophy is still an ongoing debate, but the classical definition is that for there to be knowledge at least three criteria must be fulfilled. Thus to count as knowledge a statement must be justified, true and believed.
- **Types of Knowledge.** Knowledge can be categorized in a number of different ways, but for the purpose of this chapter, we will outline four types:
 - *Received Knowledge:* Knowledge as objective facts, information and right answers acquired from an authority.
 - *Subjective Knowledge:* Knowledge based on subjective experience where the truth may not be known, and there may be differences of opinion. However, when the facts are not known one particular theory may be as good as another as long as it makes sense.
 - *Procedural Knowledge:* Knowledge is neither facts and right answers, nor is it a matter of opinion. This gives rise to complexity and the need for evidence to support knowledge statements. This type of knowledge uses scientific and systematic methods of analysis to obtain evidence, and involves looking at things from different perspectives, and by experimentation.
 - *Constructed Knowledge:* Knowledge as critically informed intersection of facts, experience and methods. It recognizes the complexities of knowledge and that although contextual, relative and uncertain, it is possible to form opinions and make commitments to one's stance or position. This is the type of knowledge that helps us to form our worldviews while at the same time acknowledging the uncertainty and the need to constantly evaluate and review one's assumptions and beliefs about the knowledge acquired.
- **How We Acquire Knowledge.** Knowledge is acquired through experience and through education, and is an ongoing and lifelong process. Although knowledge is acquired from essentially two sources (see below), the way in which we access information and data

(i.e. evidence, and thus some may say some of our knowledge) has changed dramatically throughout the centuries. Oral traditions were replaced by texts and written materials after the invention of the Gutenberg press, and in modern times we access information across multiple media platforms such as the Internet, television and film, audio, and other electronic media. In the Age of Information, it is probably even more important to question the information we access and check that the sources are reliable and credible. (Note: as technology continues to advance and develop, we will be presented with even more ways of accessing information and different ways of learning. For example, virtual learning environments and serious games (games that are for more than just entertainment) are already starting to offer new and different ways of learning that will challenge our sensory perceptions and the way we view the world.

- **Sources of Knowledge.** There are two sources of knowledge: primary and secondary. Primary knowledge is the knowledge we acquire or experience first-hand through our five senses or through reason, logic and evidence. Secondary knowledge comes from external sources such as an authority or through intuition. These sources of knowledge may be good sources, but critical thinking skills and judgement should be used to establish the validity and credibility of secondary sources.

Critical thinking skills help us to understand what is worthwhile knowledge and what is not worthwhile.

Acquiring Primary Knowledge

Primary knowledge is gained through sense experience, and through our observations of, and experiences in the world. Acquiring primary knowledge is an integral part of the day-to-day activities in the classroom. Children are busy observing, experimenting and using all their senses to gain an understanding of the subjects and topics they are studying.

Use some of the exercises in this chapter, and throughout the rest of this book, as a basis for discussing with the children what they are learning from the perspective of acquiring knowledge. Many of the exercises use the critical thinking skills discussed throughout this book, and in particular how children approach a topic through asking questions and using their research skills and tools.

Key Stage 1 Activities

KS1 Activity 1: Primary Knowledge – Observation

Exercises using all the senses can be fun as well as educative. The children could make good use of the outdoor classroom space in particular, or perhaps a visit to the local park or nature reserve could be arranged. Even a very basic exercise such as asking the children to close their eyes in an outdoor setting for a few

minutes and then asking them to describe how many different sounds they can hear heightens their awareness of sensory perception.

Observations and experiments can be carried out in an outdoor setting, counting the numbers of plants or animals in a defined area or space, or conducting experiments about the weather using simple measuring equipment.

Set aside time after each activity to discuss what the children have learned, and the methods they have used.

KS1 Activity 2: Primary Knowledge – Sensory Perception and Awareness

Synesthesia is a neurologically based condition where the use of one sense involuntarily affects another sense. For example, some people report that they see bright and vivid colours when they hear certain sounds. Using the exercise above where the children have been asked to describe the sounds they hear when they have their eyes closed, ask the children to describe the colour they see when hearing particular sounds. They could then paint a picture, or create a digital picture on the computer, expressing the sounds they have heard as art.

Key Stage 2 Activities

KS2 Activity 1: Primary Knowledge – Observation

For KS2 children, use similar methods outlined in this section for KS1, but in addition, ask the KS2 children to record their observations more formally using an Observation Diary or Journal. There are many observation activities that the children can undertake. Below are some examples:

1. Moon phases – to be carried out over a period of at least one week, but ideally over the period of a full moon cycle. Ask the children to record the moon phases each day in their journal, and add a sketch of the moon on that particular day. The children can choose to record other interesting and relevant information, and may also want to explore other scientific aspects such as the moon's gravitational influence on tides, etc. As an extension to this activity, the children could research myths and legends about the moon and write their own stories.
2. Obtain an ant farm for the class, and using a journal or log and other observational methods such as photographs and films, observe and record the daily lives and activities of the ants over a period of time.
3. In an outdoor classroom setting, there are many opportunities for observing the natural world through all our senses. By using their critical thinking skills, the

children could carry out basic research into a variety of life cycles and natural processes. This could include observing creatures in their habitats and recording their findings, or growing plants of their own and experimenting with this, e.g. how well a plant grows in the shade compared to an open, sunny spot.

4. Cooking is another ideal activity to enable children to practise some of their critical thinking skills (see Learning to Cook photograph on page 134, *Photocopiable Resource 21*). Cooking involves research activity (for example, finding recipes and sourcing ingredients), observation, using the senses, exercising judgement. Food is also such an important part of cultural and social activity that extension activities can easily be incorporated into cooking (for example, researching the different cultural approaches to growing, eating and sharing our food). The moral and ethical dimensions can also be covered when discussing issues such as food miles, GM foods, the treatment of farmed animals, etc.

KS2 Activity 2: Primary Knowledge – Sensory Perception and Awareness

Synesthesia is a neurologically based condition where the use of one sense involuntarily affects another sense. For example, some people report that they see bright and vivid colours when they hear certain sounds.

If the school IT and Media Suite has sufficient resources, KS2 children could extend the KS1 activity by collecting natural and found sounds in an outdoor classroom setting using simple recording equipment. The children can then create a piece of visual digital art using the software available, for example, creating visual images that represent different bird songs. If the school does not have audio/visual software available, open source software for editing music and digital audio recordings are easily accessible on the Internet.

The aim of these activities is the acquisition of primary knowledge through observation and sensory awareness and perception.

KS2 Activity 3: Reasoning

Using reasoning and logical thinking is another way of acquiring knowledge. Conundrums and exercises in logical thinking are an excellent way of practising reasoning skills.

An Example: Where are the Fish?

Two fathers and two sons are on a fishing trip. They catch one fish each. No fish were thrown back. There are three fish in the boat. How is this possible? (Answer: The men were a son, his father and his grandfather.)

Photocopiable Resource 21

Learning to Cook



© Denise Taylor

Learning to cook is one of the most enjoyable activities where knowledge can be developed on many different levels. All the senses are used, and children require good observation skills. Children can also conduct experiments when cooking.



10 The Problem of Perception

Our perception of the external world is a primary source of knowledge. However, philosophers have questioned the reliability of perception. Their concerns have included that what we perceive is partly dependent on our sense organs. If these were different we would perceive the world differently (some would claim this would be to live in a different world). In addition, we sometimes have illusions, perceptual errors and ambiguities, vivid dreams and hallucinations. How can we be sure of the reliability of any given perception? This is what philosophers mean by the 'problem of perception'.

These concerns about perception connect with metaphysical and epistemological questions. How can we know what there is, and how can we obtain knowledge of the world if we cannot rely on our perceptions? And if we cannot rely on our perceptions, we cannot trust our own experience or rely on the scientific method of observation and experiment! Thus the problem of perception is an important philosophical problem.

Explain to the Children

- Explain that we can only learn about the world through our perceptions of it – what we see, hear, smell, taste, touch.
- If our sense organs were different, we would perceive the world differently. We can understand this by thinking about other creatures. The swan on page 50 perceives his reflection as another swan. Non-human creatures cannot interpret reflected images. Some creatures, such as bats, dolphins and whales, 'see' the world through sound, using sonar and echo location to find prey and to establish where they are.
- We have all experienced illusions (ask the children to give some examples). In these cases we have made a mistake about what we have seen or heard.
- If we may have made a mistake, how can we rely on our perceptions? This is called the problem of perception.

Skills

- To understand the problem of perception.
- To be able to think of appropriate (rational) ways of checking perceptions that may be mistaken.

Preliminaries to the Story and Vocabulary

The problem of perception is a key problem in philosophy and one that children can understand and find fascinating. It is a key problem because it is central to ontology, metaphysics and epistemology. It is fascinating to children because (probably for the first time) these ideas shake their taken-for-granted world upside down. Suppose this present classroom is only really a vivid dream? Suppose I don't see colours or feel pain in the same way as everyone else? How do I know I'm seeing my friend like everyone else does? Maybe he's a friendly alien? Obviously one wants to interest and perhaps amuse the children – not frighten them! In the story in Chapter 8, Mary is alarmed rather than really frightened, but she does experience the problem of perception in a very direct way! In *Daisy Chains*, the heroine, Daisy, experiences the problem of perception in the form of trying to distinguish between dream and reality.

Vocabulary

Favourite	the one you like best
Charm bracelet	a bracelet with little charms attached to it
Picking	plucking
Promised	vowed to do something. If you don't keep a promise it is a kind of lie. You have let someone down.
Special occasions	a social event such as a party or other celebration
Clue	a piece of evidence that helps you work out what has happened
Linking	joining
Stalk	the green stem of a flower
Reluctantly	unwillingly
Glittery	little points of light shining on the object
Admired	liked very much
Thread	thin piece of the flower stalk – thin as cotton thread

Daisy Chains



Daisy Chains

Daisy was unhappy. She had lost her favourite bracelet. Her charm bracelet. She had been sitting on the grass in the garden and making a daisy chain. She had made a small slit with her nail near the head of the last daisy in the chain and threaded the next one through. Seven daisies were linked by their stalks. She had wrapped these around her wrist like a bracelet and had given a gasp of dismay. Her silver charm bracelet had gone. Daisy had been given a silver charm to add to her bracelet every birthday and Christmas. She could never decide which one she liked best; the book that really opened perhaps, or the silver teddy bear with the smiling face.

‘Mum,’ she wailed through the open window. ‘I’ve lost my bracelet. My silver bracelet.’

‘Where did you have it last?’ said Mum. She sounded cross. ‘You promised me that you would only wear it on special occasions.’

Daisy thought hard. ‘I remember I had it in the garden yesterday because it clinked against the watering can.’

‘Well go and look really hard,’ said Mum. ‘That bracelet is worth quite a lot of money by now.’

Daisy didn’t care about the money, but she did feel bad about breaking her promise, and she really wanted her bracelet back. She searched and searched and searched. The bracelet wasn’t on any of the garden paths or on the green grass or on the soil between the flowers in their beds. Daisy sat down on the garden swing feeling tired and sad.

An old woman came through the garden gate and down the path towards her.

‘I’ll help you find your bracelet, Daisy,’ she said. ‘You can give me one silver charm in return. Agreed?’

‘Oh yes,’ said Daisy. ‘Agreed.’

‘You promise?’ said the old lady.

‘I really, really promise,’ said Daisy.

‘Well,’ said the old lady, ‘I have a clue for you. Here it is.’

as they caught the sun. The little gap where the cat had been spoiled the perfect circle of charms. It left a kind of gap in Daisy's pleasure too. But she had kept her promise, and she had her bracelet back, and she had actually met a witch!

A moment later Daisy's mother came into the garden.

'Tea time, Daisy,' she said. She caught sight of the charm bracelet. 'Ah, you found it,' she exclaimed, sounding pleased. 'Where was it dear?'

'On the Michaelmas Daisies,' Daisy said. 'And I'll put it away now, Mum, and wear it only for best. And, you know what, Mum? A witch helped me to find it.'

'A witch! You've been dreaming, my dear,' said her Mum.

Daisy thought about the old lady dressed in black. Why had she come into the garden anyway? And why did she look a bit like the witch in the story Daisy had been reading? Had she really been a dream?

'I did meet a witch,' she said. 'My little cat has gone. I gave it to her.'

'No one but you has been in the garden,' said her mother.

Daisy couldn't believe this. She didn't want to believe it either. She ran to the Michaelmas daisies. One of them had a broken neck. Its head was hanging on its stem by a thread.

Talking About the Story

Ask the Children

- How had Daisy broken her promise to her Mum?
- How were the Michaelmas daisies **making** a daisy chain?
- What were some of the charms on Daisy's charm bracelet? Which do you think you would like the best? Why?

Points for Discussion

- Did Daisy really meet a witch or was it just a dream? (There is not a right or wrong answer but the children should be able to give good reasons for what they think. It could have been a witch because the clue (mirror writing) was correct and the flower stem really was broken and the little silver cat was gone. It could have been a dream because Mum saw no one come into the garden, Mary has been reading about a witch and where was the piece of paper with the mirror writing?)
- Discuss promises and why we should keep them.
- Can you know that you are not dreaming now? Has anyone ever had a dream that they thought was real?

Cross-curricular Story Activities

Key Stage 1 Activities

1. The children could draw two pictures of Daisy with the old lady, making one picture very realistic and one picture dreamlike. (For example, perhaps in the second picture, the old lady could be more like a storybook witch, and the colours could be more gentle and washy and strange, compared to the realistic, bold colours in a realistic picture.)
2. The children could draw a picture entitled *The Dream*.

Key Stage 2 Activity

The children should write a small piece saying what they believe about this story – was the witch real or a dream? They should give reasons for their answer.

For Enthusiastic and Gifted Children

The children could write and illustrate their own contrasting stories – one in which the witch (or ghost or fairy) is real, and one in which she is not (a dream or a trick of the light, etc.).



Critical Thinking Activities

Key Stage 1 Activities

KS1 Activity 1: Shadows

Give each child a copy of the photograph, Shadow Fish, on page 144 (*Photocopiable Resource 22*). How many fish can they see in the picture? Could some of these only be shadows? Do we sometimes mistake a shadow or a trick of the light for something real?

KS1 Activity 2: Guessing Game

Give the children a copy of the *Photocopiable Resource 23* on page 145. It will be fun for the children to make suggestions about what each of the four images could be. There are no right or wrong answers.

Key Stage 2 Activities

KS2 Activity 1: Ghosts (Alternative Explanations)

Do the children believe in ghosts? Why/why not?

When someone thinks they have seen a ghost, how many alternative (other) explanations can you think of?

KS2 Activity 2: Interpretations

Give the children a copy of the *Photocopiable Resource 23* on page 145. It will be fun for the children to make suggestions about what each of the four images represents. There are no right or wrong answers. The exercise might help them to understand that there is always an element of interpretation in what we see. (Remind the children that we see/interpret the picture in Chapter 2 **as** a rabbit or **as** a duck.)

KS2 Activity 3: An Ambiguous Story

The children could write an ambiguous story about a dream or a ghost. (In other words, as with the story *Daisy Chains*, their story should let the reader decide if something that happens in the story is real or a dream, or if the 'thing' seen is a trick of the light (an illusion), or a real ghost.)

For Enthusiastic or Gifted Children

Just as the fish picture is rather dream-like, they could try to write a dream-like narrative.

Photocopiable Resource 22

Shadow Fish



© Denise Taylor

Photocopiable Resource 23

What Do You See?





Resources

Key Stage One

Fox, E. (2006) *Classroom Tales Using Story Telling to Build Emotional, Social and Academic Skills across the Primary Curriculum*. London: Jessica Kingsley.

Leicester, M. (2006) *Early Years Stories for the Foundation Stage*. London: Routledge.

Moseley, J. (2006) *Quality Circle Time in the Primary Classroom*. Wisbech: LDA.

Moseley, J. and Sonnett, H. (2005) *Here We Go Round: Quality Circle Time for 3–5 Year Olds*. Trowbridge: Positive Press.

Plummer, D. (2005) *The Adventures of the Little Tin Tortoise*. London: Jessica Kingsley.

Key Stage Two

Altiero, J. (2006) *No more Stinking Thinking. A Workbook for Teaching Children Positive Thinking*. London: Jessica Kingsley.

Bowell, T. and Kemp, G. (2002) *Critical Thinking*, 2nd edition. Oxford: Routledge.

Bowkett, S. (2007) *101+ Ideas for Teaching Thinking Skills*. London: Continuum.

Law, S. (2000) *The Philosophy Files*. London: Orion.

Law, S. (2002) *The Philosophy Gym*. London: Orion.

Leicester, M. (2005) *Stories for Circle Time and Assembly*. London: Routledge.

Plummer, D. (2006) *Self Esteem Games for Children*. London: Jessica Kingsley.

Further Reading for Teachers

Brookfield, S. (1987) *Developing Critical Thinking: Challenging Adults to Explore Alternative Ways of Thinking and Acting*. New York: Teachers' College Press.

Department for Children, Schools and Families (2009) *Independent Review of the Primary Curriculum* (Rose Report). London: DCSF.

Epstein, A. S. (2003) How planning and reflection develop young children's thinking skills, *Beyond the Journal: Young Children on the Web*. www.naeyc.org/btj/200309/Planing&Reflection.pdf. (Accessed 22 April 2010.)

Hospers, J. (1956) *An Introduction to Philosophical Analysis*. London: Routledge.

Kolb, D. A. (1984) *Experiential Learning: Experience as a Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Leicester, M. (2010) *Teaching Critical Thinking Skills*. London: Continuum.

Leicester, M. and Taylor, D. (2009) *Environmental Learning for Classroom and Assembly at KS1 and KS2*. London: Routledge.

Macro, C. and McFall, D. (2004) Questions and questioning: working with young children, *Primary Science Review*, 83, May/June: 4–6.

Pascal, C. and Bertram, A. (1997) *Effective Early Learning: Case Studies for Improvement*. London: Hodder & Stoughton.

Thomson, A. (1999) *Critical Reasoning in Ethics: A Practical Introduction*. London: Routledge.

Critical Thinking Across the Curriculum

Developing critical thinking skills, literacy and philosophy in the primary classroom

Learning how to be critical and think for one's self are key development steps in the education process. Developing critical thinking is vital for supporting children to become independent learners.

This fun, practical book is very easy to use in the classroom and is designed to help children:

- Understand key critical thinking concepts.
- Develop critical thinking skills.
- Understand different types of reasoning and knowledge in all areas of the curriculum.
- Draw on their natural wonder and curiosity to engage in philosophical discussion.
- Develop reasoning skills in relation to moral dilemmas and the choices of every day life.

The authors present original, beautifully illustrated children's stories that take abstract ideas, philosophical questions and critical skills as their central themes. They make the unfamiliar and complex ideas concrete and easily understandable.

Drawing on the stories and additional photocopiable resources, each chapter then offers a wealth of learning activities. These are designed to help you develop children's critical thinking and practice relevant tools such as asking good questions, giving good reasons or categorising material.

The activities and resources include both subject specific and cross-curricular links and are differentiated for Key Stage 1 and 2. There are also extension activities for enthusiastic, gifted and talented children.

Mal Leicester is an independent educational consultant and Professor Emeritus at the University of Nottingham, UK.

Denise Taylor is a professional environmental educator and conservationist.

The McGraw-Hill Companies

Illustration by Taryn Shrigley-Wightman
Cover design by Naomi Mitchell

www.openup.co.uk

ISBN-13 : 978-033523879-8
ISBN-10 : 033523879-3



9 780335 238798

PREMIER REFERENCE SOURCE

HIGHER CREATIVITY FOR VIRTUAL TEAMS

DEVELOPING PLATFORMS FOR CO-CREATION



STEVEN P. MACGREGOR AND TERESA TORRES-CORONAS



Critical Thinking *in the* Intensive Care Unit

Skills to Assess, Analyze, and Act

SHELLEY COHEN, RN, BS, CEN

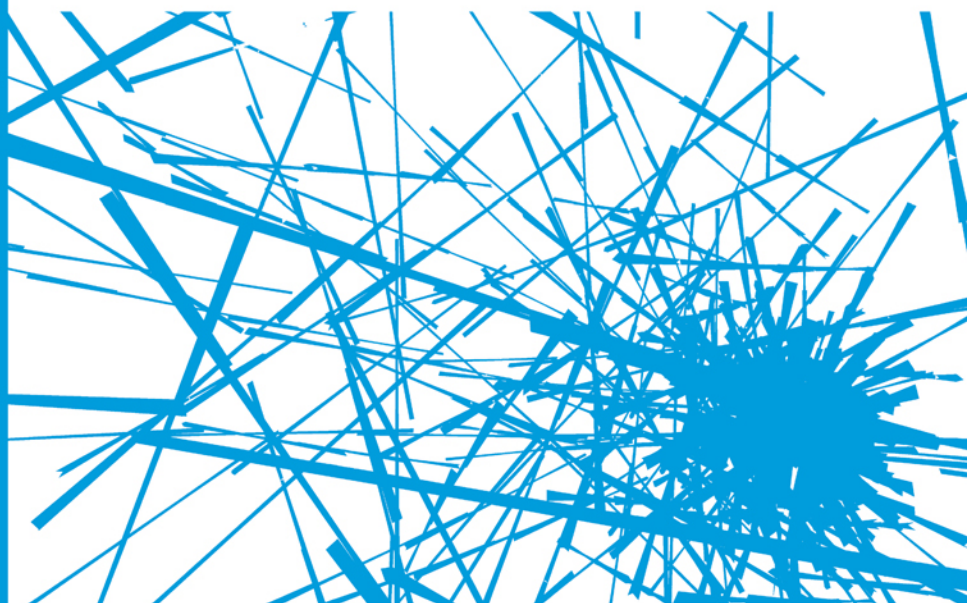


PROBLEM-BASED LEARNING AND CREATIVITY

EDITED BY
Oon-Seng Tan Ph.D.

Learning to Solve Problems

A Handbook for Designing
Problem-Solving Learning
Environments



David H. Jonassen



Instructional Technology & Training Series

Learning to Solve Problems

An Instructional Design Guide

DAVID H. JONASSEN

Creativity

Understanding Innovation in
Problem Solving, Science, Invention, and the Arts



Robert W. Weisberg